17
IL LABIRINTO
DELLA MORTE
IAN LIVINGSTONE
dimensione
avventura
libri NOSTRI

# IL LABIRINTO DELLA MORTE

## IAN LIVINGSTONE

illustrato da Iain McCaig
tradotto da Efrem Orizzonte

www.librogame.net

# COME COMBATTERE LE CREATURE DEL LABIRINTO DELLA MORTE

Prima di cominciare la tua avventura devi stabilire i tuoi punti di forza e le tue debolezze. Possiedi una spada e uno zaino contenente le provviste (cibo e acqua) per il viaggio. Ti sei preparato alla missione esercitandoti nell'uso della spada, ed allenandoti intensamente per aumentare la tua forza fisica.

Per stabilire quanto è stata efficace la tua preparazione, dovrai usare i dadi per determinare i tuoi punteggi iniziali di Abilità e Resistenza. Più avanti troverai un Foglio d'Avventura, che potrai usare per annotare i dettagli dell'avventura. Sul Foglio troverai caselle apposite per segnare i tuoi punteggi di Abilità e Resistenza.

Ti consigliamo di scrivere i punteggi a matita sul Foglio d'Avventura, oppure di fare fotocopie del Foglio da usare in avventure future.

## Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado. Aggiungi 6 al numero uscito e scrivi il totale nella casella ABILITÀ del Foglio d'Avventura.

Tira due dadi. Aggiungi 12 al numero uscito e scrivi il totale nella casella RESISTENZA.

C'è anche una casella per la Fortuna. Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e scrivi il totale nella casella FORTUNA.

Per ragioni che verranno spiegate in seguito, i punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna cambieranno costantemente durante l'avventura. Devi tenerne un resoconto accurato, perciò ti conviene scrivere in piccolo, oppure tenere una gomma a portata di mano. Tuttavia, non cancellare mai i tuoi punteggi Iniziali. Sebbene tu possa ricevere dei punti aggiuntivi di Abilità, Resistenza o Fortuna, nessuno dei tre punteggi potrà mai superare il suo valore Iniziale, eccetto che in rare occasioni di cui ti verrà data notizia al momento opportuno.

Il tuo punteggio di Abilità riflette la tua abilità nell'uso della spada e nel combattimento in generale: più è alto il punteggio, meglio è. La Resistenza riflette la tua costituzione, la tua volontà di sopravvivere, la tua determinazione e la tua condizione fisica generale: più è alta, più a lungo potrai sopravvivere. La Fortuna indica di quanta fortuna sei dotato per natura. La fortuna e la magia sono elementi del tutto normali nel regno di fantasia che ti accingi ad esplorare.

## Combattimenti

Nel corso del libro ti capiterà spesso di trovarti in situazioni dove ti verrà detto di combattere una qualche creatura. Potresti avere l'opportunità di fuggire, ma se così non fosse, o se decidi ugualmente

di attaccare la creatura, dovrai svolgere la battaglia come indicato qui di seguito.

Per prima cosa, annota l'Abilità e la Resistenza del nemico nella prima casella disponibile dell'Elenco degli Avversari sul Foglio d'Avventura: i punteggi si trovano nel libro. La sequenza del combattimento è la seguente:

1. Tira due dadi per l'avversario. Aggiungi la sua Abilità al risultato. Il totale è la Forza d'Attacco del nemico.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi la tua Abilità al risultato. Il totale è la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella del nemico, lo hai ferito: procedi al punto 4. Se la Forza d'Attacco del nemico è maggiore della tua, ti ha ferito lui: procedi al punto 5. Se le due Forze d'Attacco sono pari, entrambi avete scansato il colpo; inizia il prossimo scontro di combattimento ricominciando dal punto 1.
4. Hai ferito il nemico: sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Puoi usare la Fortuna per aumentare il danno (vedi oltre).
5. Il nemico ti ha ferito: perdi 2 punti di Resistenza. Anche qui puoi usare la Fortuna (vedi oltre).
6. Fai le dovute modifiche alla Resistenza, tua o dell'avversario (e alla tua Fortuna, se l'hai usata: vedi oltre).
7. Comincia il prossimo scontro di combattimento (ripetendo i punti dall'1 al 6). Questa sequenza si ripete finché la Resistenza tua o del tuo avversario non si riduce a zero (morte).

## Fuga

In alcune occasioni potrai avere la possibilità di fuggire da un combattimento, nel caso che le cose si mettessero male per te. Tuttavia, se fuggi, il nemico ti infliggerà automaticamente una ferita (perdi 2 punti di Resistenza) mentre ti dai alla fuga: questo è il prezzo che pagano i codardi. Tieni presente che puoi usare la Fortuna nel solito modo per attutire questo colpo (vedi oltre). Puoi *Fuggire* solo se il testo te ne offre esplicitamente la possibilità.

## Combattimento con più avversari

Se ti capita di trovarti a combattere contro più di un nemico contemporaneamente, sarà il testo a dirti come gestire la battaglia. Talvolta affronterai tutti alla stregua di un singolo avversario, e in altri casi combatterai ciascun nemico a turno.

## Fortuna

In varie occasioni durante l'avventura, in battaglia o in situazioni dove potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti saranno dati di volta in volta), potrai fare ricorso alla Fortuna per ottenere un esito favorevole. Attenzione, però! Usare la Fortuna è rischioso, e se sei sfortunato le conseguenze potrebbero essere disastrose.

La procedura per usare la Fortuna è la seguente. Tira due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Fortuna, sei stato fortunato e

l'esito ti è favorevole. Se il risultato è superiore alla tua Fortuna attuale, sei stato sfortunato e riceverai una penalità.

Questa proceduta viene indicata con *Tenta la Fortuna*. Ogni volta che *Tenti la Fortuna* devi sottrarre 1 al tuo attuale punteggio di Fortuna. Capisci dunque che tanto più ti affidi alla Fortuna, tanto più rischioso diventerà farlo.

### *Usare la Fortuna in combattimento*

In alcuni punti del libro ti verrà detto di *Tentare la Fortuna*, e verrai informato delle conseguenze dell'evento. Tuttavia, durante una battaglia hai sempre l'opzione di usare la Fortuna per infliggere ferite più gravi, o per ridurre gli effetti di una ferita che il nemico ti ha appena inflitto.

Se hai appena ferito l'avversario, puoi *Tentare la Fortuna* come descritto sopra. Se sei fortunato, hai inflitto una ferita grave e puoi sottrarre altri 2 punti dalla Resistenza del nemico. Se però sei sfortunato, la ferita è solo un graffio e devi restituire all'avversario 1 punto di Resistenza (in altre parole, invece dei soliti 2 punti di danno, ne infliggi soltanto 1).

Se è il nemico ad averti ferito, puoi *Tentare la Fortuna* per minimizzare il danno. Se sei fortunato, l'attacco ti colpisce solo di striscio: recuperi 1 punto di Resistenza (in altre parole, invece di perdere 2 punti ne perdi solo 1). Se sei sfortunato, hai ricevuto un colpo più grave: perdi ancora 1 punto di Resistenza.

Ricorda che devi sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna attuale ogni volta che *Tenti la Fortuna*.

## Recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

### *Abilità*

Il punteggio di Abilità non cambierà molto durante l’avventura. Occasionalmente, un paragrafo potrà dirti di aumentare o diminuire la tua Abilità. Un’arma magica può aumentare la tua Abilità, ma ricorda che puoi usare soltanto un’arma alla volta! Non puoi godere di un bonus di 2 punti di Abilità solo perché hai con te due spade magiche. Il punteggio di Abilità non potrà mai superare quello *Iniziale*, a meno che non ti venga specificamente detto altrimenti. Bevendo la Pozione di Abilità (vedi oltre) potrai riportare la tua Abilità al punteggio *Iniziale* in qualsiasi momento.

### *Resistenza e Provviste*

Il punteggio di Resistenza cambierà di frequente durante l’avventura, a causa dei combattimenti e di altre prove impegnative e faticose. Man mano che ti avvicinerai alla meta la Resistenza potrebbe raggiungere livelli molto bassi e le battaglie si faranno più rischiose, perciò fai attenzione!

Il tuo zaino contiene Provviste sufficienti per dieci pasti. Puoi fermarti a riposare e mangiare in qualsiasi momento, tranne che nel corso di una battaglia. Mangiare un pasto ti fa recuperare 4 punti di Resistenza. Quando mangi un pasto, aggiungi 4 punti

alla Resistenza e cancella 1 Provvista: sul Foglio d’Avventura c’è una casella dedicata alle Provviste, per tenere aggiornate le tue scorte. Ricorda che la strada è lunga, perciò usa le tue Provviste saggiamente!

Ricorda anche che la tua Resistenza non potrà mai superare il punteggio *Iniziale*, a meno che non ti venga specificamente detto altrimenti. Bevendo la Pozione della Forza (vedi oltre) potrai riportare la tua Resistenza al punteggio *Iniziale* in qualsiasi momento.

### *Fortuna*

Nel corso dell’avventura riceverai punti di Fortuna quando sarai stato particolarmente fortunato; troverai i dettagli nei relativi paragrafi del libro. Ricorda che, analogamente all’Abilità e alla Resistenza, la Fortuna non può superare il punteggio *Iniziale*, a meno che un paragrafo non ti dica diversamente. Bevendo la Pozione della Fortuna (vedi oltre) potrai riportare la tua Fortuna al punteggio *Iniziale* in qualsiasi momento, e aumenterai anche la tua Fortuna *Iniziale* di 1 punto.

## Dadi alternativi

Se non hai un paio di dadi a portata di mano, puoi simulare un tiro di dadi aprendo il libro in una pagina a caso: in ogni pagina dispari, in alto, troverai stampati due dadi. Se hai bisogno di tirare un dado solo, considera quello di sinistra; se devi tirarne due, somma i numeri delle due facce.

# EQUIPAGGIAMENTO E POZIONI

Comincerai l'avventura con il minimo indispensabile di equipaggiamento, ma durante il viaggio potrai trovare altri oggetti. Sei dotato di spada e scudo, e indossi un'armatura di cuoio. Possiedi uno zaino nel quale tenere le tue provviste ed ogni altro tesoro che potresti trovare.

In aggiunta, puoi prendere con te una fiaschetta di una pozione magica, che ti sarà d'aiuto nella tua impresa. Puoi scegliere quale fiasca prendere tra le seguenti:

Una Pozione di Abilità: ti restituisce i punti di Abilità
Una Pozione della Forza: ti restituisce i punti di Resistenza
Una Pozione della Fortuna: ti restituisce i punti di Fortuna e aumenta di 1 punto la Fortuna *Iniziale*

La pozione che hai scelto può essere usata in qualsiasi momento dell'avventura, eccetto quando sei impegnato a combattere. Un sorso di pozione riporterà l'Abilità, la Resistenza o la Fortuna al livello Iniziale (e la Pozione della Fortuna aggiungerà anche 1 punto alla tua Fortuna *Iniziale*).

Ciascuna fiaschetta contiene pozione sufficiente per *una* sorsata: ciò significa che il punteggio corrispondente può essere ripristinato una sola volta durante l'avventura. Quando avrai bevuto la pozione, ricordati di prenderne nota sul Foglio d'Avventura.

Ricorda anche che puoi portare con te solo *una* delle tre pozioni, perciò scegli saggiamente!

# SUGGERIMENTI

Esiste un'unica strada giusta attraverso il Labirinto della Morte, e ti serviranno diversi tentativi per trovarla. Prendi appunti e disegna una mappa mentre esplori: essa ti sarà preziosissima nelle avventure future, e ti permetterà di avanzare rapidamente verso le aree ancora inesplorate.

Non tutte le stanze contengono tesori: alcune ospitano solo trappole e creature nelle quali, inevitabilmente, ti imbatterai. Esistono molte piste false, e sebbene esse ti possano anche far avanzare verso la meta finale, non è garantito che vi troverai ciò che cerchi.

Se leggi i paragrafi in ordine numerico, la lettura non avrà alcun senso: è essenziale che tu legga solo i paragrafi a cui ti viene indicato di andare. Se ne leggi altri farai solo confusione, e rischi di rovinarti la sorpresa e il divertimento del gioco.

L'unica strada giusta comporta rischi minimi, e qualsiasi giocatore, a prescindere dai punteggi iniziali, dovrebbe riuscire a percorrerla abbastanza facilmente.

Che la fortuna degli dèi ti accompagni nell'avventura che ti attende!

# ANTEFATTO

A dispetto del suo nome, Fang era una normale cittadina della provincia settentrionale del Chiang Mai. Sita sulle sponde del fiume Kok, essa rappresentava una comoda stazione di sosta per i commercianti fluviali e i passeggeri delle navi da trasporto durante la maggior parte dell'anno. A Fang era sempre all'approdo qualche chiatta o zattera, e di tanto in tanto anche una grande barca a vela. Ma tutto questo succedeva molto tempo fa, prima dell'avvento della Prova dei Campioni. Ora, una volta l'anno, il fiume si affolla di barche all'arrivo di persone da centinaia di miglia tutt'attorno, speranzose di assistere alla fine di un'antica tradizione di Fang e al coronamento di un vincitore nella Prova dei Campioni.

Ogni anno, il primo di maggio, guerrieri ed eroi giungono a Fang per affrontare la prova della vita. Sopravvivervi è assai improbabile, eppure molti accettano il rischio, perché il premio è favoloso: una borsa di 10.000 Pezzi d'Oro, e la massima onorificenza del Chiang Mai. Tuttavia, diventare Campione non è impresa facile. Alcuni anni or sono, un potente barone di Fang, chiamato Sukumvit, decise di portare la sua città alle luci della ribalta creando la più grande sfida mai conosciuta. Con l'aiuto dei cittadini egli costruì un labirinto nei meandri delle colline retrostanti Fang, un labirinto con una sola uscita. Il labirinto fu riempito di ogni genere di trucchi e trappole mortali, e di mostri spaventosi. Sukumvit l'aveva progettato nei minimi dettagli, di modo che

chiunque accettasse la sfida dovesse dar prova di ingegno oltre che di abilità con le armi. Quando finalmente fu soddisfatto del risultato, il barone mise alla prova il labirinto. Scelse dieci delle sue migliori guardie e, armate di tutto punto, esse marciarono nel labirinto. Nessuno le rivide mai più. La storia delle disgraziate guardie si diffuse ben presto in tutto il territorio, e fu allora che Sukumvit annunciò la prima Prova dei Campioni. Araldi e messaggeri trasmisero la sua sfida: 10.000 Pezzi d'Oro, e il titolo di Uomo Libero in tutto il territorio del Chiang Mai, a chiunque riuscisse a sopravvivere ai pericoli del labirinto di Fang. Quel primo anno, diciassette coraggiosi guerrieri si cimentarono in quella che in seguito divenne nota come "la Passeggiata". Nessuno di loro fece ritorno. Col passare degli anni e il perpetuarsi della Prova dei Campioni, essa attrasse un sempre maggior numero di contendenti e spettatori. Fang prosperò, ed ogni anno si preparava con mesi d'anticipo per lo spettacolo che avrebbe ospitato in maggio. Si decorava la città, si innalzavano le tende, si allestivano le sale da banchetto; si ingaggiavano musici, danzatori, mangiafuoco, illusionisti e intrattenitori di ogni sorta; e si registravano le iscrizioni degli speranzosi individui decisi ad affrontare "la Passeggiata". L'ultima settimana di aprile trovava la gente di Fang e i loro ospiti dediti a spensierati festeggiamenti: tutti cantavano, bevevano, danzavano e ridevano fino a che non spuntava il giorno sul primo maggio, quando la città si accalcava alle porte del labirinto per vedere il primo contendente dell'anno incamminarsi ad affrontare la Prova dei Campioni.

Tu hai letto uno dei proclami di Sukumvit affisso a un albero, e hai deciso che quest'anno tenterai "la Passeggiata". Sono cinque anni che vi sei attratto: non per la ricompensa, ma per il semplice fatto che nessuno finora è mai emerso vittorioso dal labirinto. Tu vuoi che questo sia l'anno in cui sarà incoronato un Campione! Radunate le tue poche cose, sei partito senza indugio. Due giorni di cammino ti portano a ovest, sulla costa, dove ti addentri nell'infame Port Blacksand. Senza perdere tempo in quella città di ladri, ti paghi il passaggio su una piccola barca diretta a nord, verso il punto in cui il fiume Kok sfocia nel mare; da lì prendi poi una zattera e risali il fiume per quattro giorni, finché, finalmente, giungi a Fang.

La Prova avrà inizio fra tre giorni, e la città è in preda a un'eccitazione quasi isterica. Annunci la tua iscrizione agli ufficiali, e ti viene data una fascia viola da avvolgere intorno al braccio, per informare tutti quanti della tua condizione. Per tre giorni godi della migliore ospitalità di Fang, e vieni trattato come un semidìo. Nel corso di questa lunga baldoria rischi di dimenticare per quale scopo sei venuto fin qui; la sera che precede la Prova, tuttavia, l'enormità dell'impresa che ti attende comincia a dominare i tuoi pensieri. Più tardi vieni condotto in uno speciale ostello, e ti viene mostrata la tua stanza. C'è uno splendido letto a quattro piazze, con lenzuola di raso, per aiutarti a riposare; ma il tempo per dormire è ormai poco.

Appena prima dell'alba uno squillo di tromba ti richiama da vividi sogni di abissi fiammeggianti e di enormi ragni neri. Qualche minuto più tardi qualcuno bussa alla tua porta, e la voce di un uomo annuncia:

«La sfida avrà inizio tra poco. Preparati a uscire tra dieci minuti.» Tu scendi dal letto, vai alla finestra e apri gli scuretti. Di già la gente affolla le strade, muovendosi quietamente nella bruma mattutina: spettatori, senza dubbio, diretti al labirinto nella speranza di assicurarsi un buon posto da cui ammirare i contendenti. Volgi le spalle alla finestra e ti dirigi al tavolo di legno dove hai poggiato la tua fidata spada. La impugni e fendi l'aria con una potente spazzata, chiedendoti quali fiere dovranno presto assaggiarne il taglio affilato. Poi apri la porta, ed esci nel corridoio. Un uomo piccolo, dagli occhi a mandorla, ti accoglie con un profondo inchino quando emergi dalla tua stanza. «Seguimi, prego,» ti dice. Si volta a sinistra e si incammina rapido verso le scale in fondo al corridoio.

Lasciato l'ostello, l'uomo scalpita lungo stretti viottoli tra una casa e l'altra, e tu devi camminare velocemente per stare al passo con lui. Poco dopo giungi su una larga strada sterrata, attorniata da una folla festante. Quando vedono la tua fascia viola gli spettatori urlano ancora più forte, e cominciano a inondarti di fiori. Le lunghe ombre proiettate davanti a te dal pubblico si ritirano al sorgere del radioso sole giallo nel cielo del mattino. Lì, di fronte alla folla vibrante e rumorosa, ti senti stranamente solo, consapevole della prova che ti attende. Ad un tratto ti senti tirare la tunica, e vedi la tua piccola guida che ti fa cenno di seguirla. Davanti a te vedi incombere la collina, e le nere fauci di un tunnel che scompare nelle viscere della terra.

Avvicinandoti vedi due grandi pilastri di pietra ai lati dell’ingresso al tunnel. I pilastri sono ricoperti di incisioni ornamentali: serpenti attorcigliati, demoni, divinità; ciascuna sembra urlare silenziosi avvertimenti a coloro che vorranno oltrepassarli.

Accanto all’ingresso vedi il Barone Sukumvit in persona, che attende di porgere i saluti ai contendenti della Prova dei Campioni. Ne conti altri cinque, fieramente disposti in fila, le fasce viola ben visibili a chiunque. Ci sono due Barbari a torso nudo, vestiti di pellicce; se ne stanno completamente immobili, a gambe ritte e leggermente divaricate, le braccia in avanti, appoggiate all’elsa delle lunghe asce da guerra a doppia lama. Una snella elfa dai capelli d’oro e dai verdi occhi felini si sta aggiustando un cinturone pieno di pugnali intorno alla tunica di cuoio. Dei due uomini restanti, uno è cinto dalla testa ai piedi in un’armatura di ferro dal cimiero piumato, e porta uno scudo con emblema; l’altro è vestito di nero, e solo gli occhi scuri sono visibili tra i viluppi delle fasce nere che gli nascondono il viso. I cinque contendenti accolgono il tuo arrivo con quasi impercettibili cenni del capo, e tu ti volti a guardare la folla esultante per l’ultima volta. All’improvviso la folla ammutolisce, quando il Barone Sukumvit si fa avanti tenendo in mano sei stecche di bambù. Tu ne estrai una dalla sua mano protesa, e vi leggi la parola “Quinto”. Poi ha inizio la Prova.

Il primo è il Cavaliere. Egli saluta la folla prima di scomparire nel tunnel, ed è seguito mezz'ora più tardi dall'elfa. Poi è il turno di un Barbaro, e poi tocca al nero assassino. Ora è il tuo turno di salutare il pubblico. Tenendo alta la tua fascia viola, trai un'ultima profonda boccata d'aria fresca prima di voltarti a oltrepassare la soglia colonnata verso i corridoi del potere di Sukumvit, per affrontare gli ignoti pericoli della "Passeggiata" nel Labirinto della Morte del potente barone.

## 1

Il clamore degli spettatori eccitati si affievolisce gradualmente alle tue spalle mentre ti addentri nella penombra del tunnel.

Dal soffitto, ad intervalli di una ventina di metri, pendono grandi cristalli che irradiano una luce tenue, appena sufficiente da permetterti di vedere dove andare. Man mano che i tuoi occhi si abituano all’oscurità quasi totale, inizi a vedere segni di movimento intorno a te. Ragni e scarafaggi strisciano su e giù dai muri lavorati e scompaiono rapidi in fessure e crepacci sentendoti arrivare; ratti e topi scorrazzano sul pavimento davanti a te. Gocce d’acqua cadono in piccole pozzanghere, con un suono inquietante che riecheggia nel tunnel. L’aria è fredda, umida e stantia. Dopo cinque minuti di lento cammino lungo il tunnel giungi ad un tavolo di pietra, appoggiato contro la parete alla tua sinistra. Sopra ci sono sei scatole, una delle quali porta il tuo nome dipinto sul coperchio. Se desideri aprire la scatola, vai al **270**. Se preferisci continuare a camminare verso nord, vai al **66**.

## 2

Lo Scorpione riesce a tenerti stretto nelle sue chele abbastanza a lungo da far scattare la coda segmentata sopra la testa, pungendoti con l’aculeo velenoso. Il veleno è mortale, e tu ti accasci al suolo nell’Arena della Morte, chiedendoti se Throm riuscirà a vincere.

## 3

Lo Gnomo scuote la testa e dice: «Temo che tu abbia fallito la Prova dei Campioni. Il Labirinto della Morte del Barone Sukumvit manterrà i suoi segreti per un altro anno ancora, perché non ti verrà concesso di andartene. Ti nomino mio servitore per il resto dei tuoi giorni. Preparerai e modificherai il labirinto per i futuri contendenti. Chissà, forse in un'altra vita ce la farai...»

## 4

Nell'oscurità totale non vedi che il tubo fa una curva verso il basso. Scivoli e, incapace di trovare un appiglio sulle pareti viscide, cadi oltre il bordo. Le tue urla riecheggiano nel tubo mentre cadi per cinquanta metri fino al fondo. Hai fallito la Prova dei Campioni.

## 5

Avanzi carponi lungo il pavimento, ritrovandoti nella tana di una tribù di TROGLODITI. Mentre li oltrepassi strisciando, il fodero della tua spada sbatte contro una pietra. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **185**. Se sei sfortunato, vai al **395**.

**6**

Sapendo che la Manticora ti lancerà gli aculei che ha sulla coda, corri a ripararti dietro un pilastro. Prima che tu riesca a raggiungerlo, però, una raffica di aculei vola nell'aria, e uno di essi ti colpisce al braccio: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, non perdi altro tempo e attacchi la Manticora prima che possa lanciarti altri aculei mortali.

| MANTICORA | Abilità 11 | Resistenza 11 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **364**.

**7**

Prima che tu abbia il tempo di raggiungere una porta, il macigno ti è addosso. Gridi di terrore e di dolore quando ti schiaccia al suolo. La tua avventura finisce qui.

**8**

Il Demone degli Specchi ti afferra il polso. Immediatamente comincia a tirarti verso lo specchio. La sua forza è incredibile e, nonostante tutti i tuoi sforzi, non puoi impedirgli di trascinarti inesorabilmente verso lo specchio; e quando lo tocca, il Demone sembra svanirci attraverso. Con orrore vedi scomparire anche il tuo braccio, seguito dal resto del tuo corpo. Ora sei nel mondo dello specchio, un'altra dimensione dalla quale non farai mai più ritorno.

## 9

Gli Hobgoblin non hanno addosso nulla di utile per te, perciò decidi di aprire il borsello che sta sul pavimento. Dentro ci trovi una giara di terracotta, chiusa da un tappo di sughero. La stappi e annusi il liquido contenutovi. L'odore è acre e pungente. Se vuoi bere un po' di questo liquido, vai al **158**. Se vuoi bagnarci dentro un pezzetto di stoffa, vai al **375**.

## 10

Sempre correndo alla massima velocità possibile, infili la mano nello zaino e tiri fuori il tubo di legno. Il tuo piano consiste nell'immergerti sotto il pelo dell'acqua e respirare attraverso il tubo. Con un po' di fortuna, i Trogloditi penseranno che sei stato spazzato via dalla corrente nelle profondità della montagna, verso la morte. Stringi il tubo tra i denti e ti immergi nell'acqua. Reggendoti ad uno dei pilastri del ponte, rimani perfettamente immobile per dieci minuti. Quando pensi che finalmente i Trogloditi se ne siano andati, riemergi e ti guardi intorno. Non c'è nessuno

in vista, perciò esci dal fiume e attraversi il ponte verso la riva settentrionale. Se avevi ancora delle Provviste, ora sono fradice e immangiabili: cancellale dal Foglio d'Avventura. Continui a camminare nella vasta caverna finché non vedi un tunnel nella parete più lontana. Lo percorri fino a raggiungere una massiccia porta di legno, chiusa a chiave. Se possiedi una chiave di ferro, vai all'**86**. Se non la possiedi, vai al **276**.

## 11

Guardando giù vedi i corpi maciullati dei Guardiani Alati stesi a terra, immobili. Ti dedichi a estrarre l'occhio di smeraldo dell'idolo usando la punta della spada. Alla fine viene via, e rimani stupito da quanto è pesante. Sperando che ti possa tornare utile in seguito, lo infili nello zaino. Se adesso vuoi cavare l'occhio destro, vai al **140**. Se preferisci tornare a terra, vai al **46**.

**12**

La porta si apre su un'ampia stanza illuminata da candele, piena di statue incredibilmente realistiche, raffiguranti guerrieri e cavalieri. All'improvviso da dietro una statua sbuca fuori un vecchio canuto vestito di stracci, e comincia a ridacchiare. A prima vista sembrerebbe pazzo, ma la scintilla nei suoi occhi ti dice che in lui c'è più di quanto appaia. Con voce stridula ti dice: «Oh bene, un'altra pietruzza per il mio giardino. Sono felice che tu sia venuto a riunirti ai tuoi amici. Ora, io sono un uomo onesto, quindi ti farò una domanda. Se rispondi correttamente, ti lascerò andare... ma se sbagli, ti trasformerò in pietra!» E ricomincia a ridacchiare, chiaramente compiaciuto del tuo arrivo. Tu:

Attendi la sua domanda? Vai al **382**
Lo attacchi con la spada? Vai al **195**
Corri alla porta? Vai al **250**

**13**

Il tunnel fa una svolta improvvisa verso sinistra, e prosegue a nord fin dove arriva il tuo sguardo. Le impronte che stai seguendo cominciano a sparire, mentre il tunnel si fa progressivamente più asciutto. Poco dopo ti lasci alle spalle il soffitto gocciolante e le pozzanghere. Noti che l'aria sta diventando più calda, e ti ritrovi ad ansimare, sebbene tu stia camminando piuttosto lentamente. In una piccola alcova sul muro di sinistra vedi un pezzo di bambù appoggiato su una delle estremità. Lo prendi e vedi che è pieno di un liquido chiaro. Hai la gola dolorosamente secca, e il

calore del tunnel ti ha un poco stordito. Se vuoi bere il liquido, vai al **147**. Se non vuoi rischiare e prosegui verso nord, vai al **182**.

## 14

Il tunnel conduce ad una stanza buia, coperta di spesse ragnatele. Arrancando tra le ragnatele, inciampi su una cassa di legno. Se vuoi provare ad aprirla, vai al **157**. Se preferisci procedere in direzione nord, vai al **310**.

## 15

Senti un brivido lungo la schiena mentre strisci cautamente fuori dalla stanza. Tornato nel tunnel fai un sospiro di sollievo, getti il teschio nella stanza e richiudi la porta con violenza. Compiaciuto per la tua buona sorte, ti rimetti in cammino verso ovest. Vai al **74**.

**16**

Hai appena il tempo di sentire lo Gnomo dire «Tre teschi» prima che un bianco lampo di energia erompa dalla serratura e ti colpisca in pieno petto, facendoti perdere i sensi. Tira un dado, aggiungi 1 al risultato e sottrai il totale dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo ti riprendi, e lo Gnomo ti dice di ritentare. Questa volta hai messo tutte le gemme al posto sbagliato, perciò non riproverai questa combinazione.

| A | B | C | |
|---|---|---|---|
| Smeraldo | Diamante | Zaffiro | Vai al **16** |
| Diamante | Zaffiro | Smeraldo | Vai al **392** |
| Zaffiro | Smeraldo | Diamante | Vai al **177** |
| Smeraldo | Zaffiro | Diamante | Vai al **287** |
| Diamante | Smeraldo | Zaffiro | Vai al **132** |
| Zaffiro | Diamante | Smeraldo | Vai al **249** |

**17**

Non sei abbastanza forte da abbattere la pesante porta. Ora l’acqua ti arriva alla cintola, e tu sei esausto per lo sforzo. L’acqua sale rapidamente, e tu ti ritrovi a galleggiare sempre più in alto, finché non hai il viso contro il soffitto. Presto vieni completamente sommerso, e non riesci più a trattenere il respiro. La tua avventura finisce qui.

**18**

Fortunatamente per te, le zanne del cobra affondano nel tuo bracciale di cuoio. Il serpente si ritira velocemente, pronto a colpire ancora, e il Nano ti dice che hai a disposizione un altro tentativo. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **55**. Se è superiore, vai al **202**.

**19**

Non puoi resistere allo sguardo penetrante della Medusa. Senti le membra irrigidirsi, e vieni travolto dal panico mentre ti trasformi in pietra. La tua avventura finisce qui.

**20**

Solo per merito della tua incredibile forza sei riuscito a resistere al morso velenoso del ragno. Tuttavia sei rimasto indebolito, e vedi che la mano ti trema quando intaschi il Pezzo d’Oro. Riduci la tua Abilità di 1 punto. Maledici l’individuo che ha lasciato qui lo zaino, e ti incammini nuovamente verso nord. Vai al **279**.

**21**

Il colpo non ha alcun effetto sulla Belva Sanguinaria, che continua ad attaccare con immutata ferocia. Continua a combattere, e non appena vincerai uno scontro, *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **97**. Se sei sfortunato, vai al **116**.

**22**

Per quanto a disagio in compagnia l'uno dell'altro, consapevoli che la Prova dei Campioni può avere un solo vincitore, siete entrambi contenti dei benefìci di un'alleanza temporanea. Cominciate a raccontarvi delle imprese sostenute fin qui, dei mostri e delle trappole incontrate e dei pericoli superati. Procedendo, giungete in breve sull'orlo di un ampio baratro, troppo buio e profondo per vederne il fondo. Il Barbaro si offre di calarti con la sua corda, e ti dice che può prestarti una torcia per illuminare la via. Tu:

Accetti l'offerta del Barbaro? Vai al **63**
Ti offri di calarlo tu, se è tanto ansioso di esplorare il fossato? Vai al **184**
Suggerisci di saltare tutti e due oltre il baratro? Vai al **311**

**23**

Il foglio reca un semplice avvertimento, scritto con sangue secco: “Attento ai Guardiani della Prova”. Riappendi il foglio al chiodo e torni indietro di corsa per riunirti al Barbaro. Vai al **154**.

**24**

In un’alcova, situata sotto un’arcata nella parete del tunnel, vedi una sedia di legno ornata, intagliata a forma di uccello predatore dall’aspetto demoniaco. Se vuoi sederti sulla sedia, vai al **324**. Se prosegui verso nord, vai al **188**.

**25**

Anche se la temperatura del tunnel è più elevata di quella che tollereresti normalmente, il liquido della canna di bambù ti mantiene in vita. Vai al **197**.

**26**

La pillola ti fa sentire assonnato e intontito: perdi 2 punti di Abilità. Il Nano ti dice che ora puoi procedere alla seconda parte della prova. Prende un cesto di vimini e ti dice che dentro c’è un serpente. Lo rovescia, e il serpente cade a terra: è un cobra, e si solleva pronto a colpire. Il Nano ti dice che vuole mettere alla prova i tuoi riflessi. Devi afferrare il cobra a mani nude, prendendolo sotto la testa, evitandone le micidiali zanne. Ti accucci a terra, tendendo i muscoli in attesa del momento giusto per scattare. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **55**. Se è superiore, vai al **202**.

## 27

Ti avvicini all'uomo spaventato e recidi la catena con la spada. Lui cade in ginocchio e fa un inchino, ringraziandoti ripetutamente. Ti dice che quattro anni fa prese parte alla Prova dei Campioni, ma fallì: cadde in un fosso e dovette essere liberato da un Guardiano della Prova, uno degli amministratori del labirinto del Barone Sukumvit. Gli fu offerto di scegliere tra la morte o la servitù nel Labirinto della Morte, come sottoposto del Guardiano della Prova. Scegliendo la seconda opzione, ha lavorato come uno schiavo finché non ne ha avuto abbastanza e ha cercato di scappare. Purtroppo ha fallito, ed è stato catturato dagli Orchi del Guardiano della Prova. Per dargli una lezione, gli hanno tagliato la mano e lo hanno condannato a un anno di prigionìa in questa cella. Gli chiedi se ha delle informazioni utili da darti. Lui si gratta la testa e dice: «Be', io stesso non sono riuscito a fare granché, però so che se speri di uscire da qui dovrai trovare delle gemme, delle pietre preziose. Non so il perché, ma le cose stanno così.» Senza un'altra parola, il malandato prigioniero esce di corsa dalla cella, girando a sinistra nel tunnel. Tu decidi di proseguire a nord, e giri a destra. Vai al **78**.

**28**

La cotta di maglia del Nano è di ferro della miglior qualità; chiaramente è opera di un armaiolo di grandissima esperienza. Gliela strappi di dosso e te la metti sulla testa; guadagni 1 punto di Abilità. In questa stanza non c'è nient'altro di utile per te, perciò decidi di esplorare il nuovo tunnel. Vai al **213**.

**29**

Il tunnel si dirige a nord per un bel pezzo prima di interrompersi in un vicolo cieco. Dalla parete est spunta l'imboccatura di uno scivolo; a quanto pare, è l'unica uscita. Decidi di rischiare, e ti arrampichi sullo scivolo. Slitti dolcemente verso il basso e atterri di schiena in una stanza. Vai al **90**.

**30**

Fai un passo avanti e balzi verso l'estremità opposta del baratro. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **160**. Se sei sfortunato, vai al **319**.

**31**

Lo Gnomo sorride e dice: «Bene. Ora, hai con te uno zaffiro?» Se ce l'hai, vai al **376**. Altrimenti vai al **3**.

## 32

Poco dopo raggiungi un altro bivio. Una branca conduce a est, ma le impronte bagnate che hai seguito proseguono a nord, e tu decidi di continuare a seguirle. Vai al **37**.

## 33

Hai fatto male a mettere nella buca il braccio con cui usi la spada. Ora è coperto dai segni delle ventose, e fa tanto male che ti sembra che te l'abbiano maciullato. Perdi 3 punti di Abilità. Sbirci nella buca e vedi il tentacolo mozzato e sanguinante che penzola immobile. Con cautela tiri fuori il rampino e il sacchetto di cuoio, nel quale trovi una piccola campanella d'ottone. Metti via i tuoi nuovi oggetti e ti dirigi a nord. Vai al **292**.

**34**

Cerchi di infilare la punta della spada dietro l'occhio di smeraldo. Con tua sorpresa la gemma va subito in frantumi, liberando un getto di vapore velenoso che ti colpisce dritto in faccia. Il gas ti fa perdere i sensi e tu lasci andare la corda, cadi rimbalzando addosso all'idolo e vai a sfracellarti sul pavimento di pietra. La tua avventura finisce qui.

**35**

Il tunnel procede a ovest per diverse centinaia di metri, e finalmente termina davanti a degli scalini che salgono verso una botola chiusa. Sali lentamente i gradini, e senti sopra di te delle voci soffocate. Nella fioca luce vedi che la botola non è bloccata. Se vuoi bussare, vai al **333**. Se vuoi spalancare la botola con la spada in pugno, vai al **124**.

**36**

Corri più veloce di quanto tu abbia mai fatto in vita tua, ma il macigno guadagna terreno. Tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale sia alla tua Abilità sia alla tua Resistenza, vai al **340**. Se è superiore ad almeno uno dei due punteggi, vai al **7**.

**37**

Il passaggio si apre in un'ampia caverna, buia ma molto più asciutta. Le impronte si affievoliscono gradualmente, e poi scompaiono. Al centro della caverna c'è un grande idolo, alto circa sei metri. Nei suoi occhi ci sono delle gemme grandi come il tuo pugno. Disposte su ciascun lato dell'idolo stanno due enormi creature impagliate, simili a uccelli. Se vuoi scalare l'idolo per prendere le gemme, vai al **351**. Se vuoi attraversare la caverna e raggiungere il tunnel sulla parete opposta, vai al **239**.

**38**

L'uomo se ne sta a guardare in silenzio mentre ingurgiti l'acqua e ti ingozzi di pane. Un acuto dolore ti stringe lo stomaco, e cadi in ginocchio. L'uomo ti guarda con sprezzo e dice, «Be', cosa ti aspettavi a mangiare cibo avvelenato?» Perdi 3 punti di Resistenza. L'uomo si allontana incespicando, lasciandoti sul pavimento a contorcerti dal dolore. Se sei ancora vivo, dopo un po' recuperi le forze abbastanza da procedere verso ovest. Vai al **109**.

**39**

Riesci ad evitare le zampe protese della Mosca Gigante all'assalto. Fai un passo indietro, estrai la spada e ti prepari ad affrontare l'orribile insetto quando si volta ad attaccarti di nuovo.

| MOSCA GIGANTE | Abilità 7 | Resistenza 8 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **111**. Puoi *Fuggire* tornando nel tunnel e andando a nord: vai al **267**.

**40**

Gridi al Nano che sei pronto ad affrontare il MINOTAURO. La porta di legno si solleva lentamente, e tu vedi la spaventosa bestia, metà uomo e metà toro, entrare nell'arena. Dalle narici gli esce del fumo mentre il mostro si infuria, preparandosi ad attaccare. Improvvisamente si lancia in avanti, agitando la sua ascia bipenne.

| MINOTAURO | Abilità 9 | Resistenza 9 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **163**.

**41**

Ti avvicini lentamente all'alcova, esaminando attentamente il terreno alla ricerca di altre trappole nascoste. Vedi che il calice contiene un liquido rosso brillante. Ora:

| | |
|---|---|
| Bevi il liquido rosso? | Vai al **98** |
| Lo lasci perdere e frughi il Barbaro (se non l'hai già fatto)? | Vai al **126** |
| Lasci la stanza e procedi verso ovest? | Vai all'**83** |

**42**

Le zanne del cobra ti si conficcano profondamente nel polso, e senti il veleno che comincia a farsi strada nel tuo corpo. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo il Nano non dimostra alcuna pietà, e ti dice di tentare ancora. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **55**. Se è superiore, vai al **202**.

## 43

Il tunnel vira bruscamente verso destra, e continua a nord fin dove arriva il tuo sguardo. Sulla parete sinistra c'è una porta socchiusa; dall'altra parte senti qualcuno che chiama aiuto. Se vuoi aprire la porta, vai al **200**. Se preferisci proseguire a nord, vai al **316**.

## 44

Sei a pochi metri dalla porta quando senti il vecchio mormorare delle strane parole alle tue spalle. All'istante i tuoi muscoli si irrigidiscono, e la pelle si indurisce. Sei colto dal panico, ma non puoi fare nulla per impedire la pietrificazione del tuo corpo. La tua avventura finisce qui.

## 45

Il disco affilato ti si pianta nella schiena, procurandoti un dolore terribile. Perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti affanni a toglierti il disco dalla schiena mentre il Ninja te ne lancia un altro. Vai al **312**.

## 46

Ridiscendi cautamente lungo l'idolo e, senza perdere altro tempo nella caverna, corri verso il tunnel sulla parete nord. Vai al **239**.

**47**

Hai un tubo di legno cavo? Se ce l'hai, vai al **10**. Altrimenti vai al **335**.

**48**

Solo la tua immensa forza e la tua tenace determinazione ti permettono di non cadere a terra privo di sensi. Stringi i denti e prosegui risolutamente. Vai al **197**.

**49**

Sbirci dietro l'angolo e vedi due creaturine che scappano via. Sono entrambe vestite di abiti cascanti, e indossano flosci cappelli a punta. Sono degli astuti LEPRICANI. Se vuoi seguirli, vai al **205**. Se torni invece al bivio e ti dirigi a nord, vai al **241**.

**50**

Quando ti svegli vedi Throm che ti sfila l'anello dal dito. Lo mette a terra e lo schiaccia con la testa della sua ascia. Poi, con un grugnito di disapprovazione, si incammina verso est. Ti alzi in piedi lentamente e lo segui barcollando. Vai al **221**.

**51**

Gli Hobgoblin non sono preparati al tuo attacco, e riesci a ucciderne uno prima che possa estrarre la spada. Ti volti ad affrontare l'Hobgoblin rimasto, che ti ringhia contro con odio.

| HOBGOBLIN | Abilità 6 | Resistenza 5 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **9**.

**52**

Quando lo apri il libro inizia a disintegrarsi, e le pagine si riducono in polvere tra le tue mani. Riesci a salvare alcuni frammenti e a leggervi le parole manoscritte. Il libro parla di mostri, e da quanto riesci a capire contiene una descrizione completa di un mostro chiamato la Belva Sanguinaria. Si tratta di un'orrenda creatura rigonfia, dalla pelle dura e spinosa, col muso coperto di vesciche che quando scoppiano assomigliano ad occhi, sviluppatesi nel corso dell'evoluzione per nascondere il solo punto debole della Belva: i suoi veri occhi. Le Belve Sanguinarie in genere vivono in pozze di melma fetida, da cui fuoriesce un gas velenoso. Questo gas è tanto forte da far perdere facilmente i sensi agli esseri umani. La Belva Sanguinaria, benché troppo bulbosa per uscire dalla pozza di melma, ha una lingua lunga e

infida che avvolge attorno alle sue vittime prima di trascinarle nella pozza. Quando la carne della vittima comincia a decomporsi nella fetida melma, la Belva Sanguinaria se ne nutre. Racconti a Throm della grottesca Belva Sanguinaria, ma lui si limita a fare spallucce e ti invita a proseguire. Se non l'hai già fatto, puoi aprire il libro nero: vai al **138**. Altrimenti devi procedere a nord insieme a Throm: vai al **369**.

## 53

La Belva Sanguinaria è troppo grossa per uscire dalla sua pozza, ma la sua lunga lingua scatta in avanti e cerca di avvolgersi attorno alle tue gambe. Fortunatamente, però, sei caduto al di là della sua portata. L'aria a livello del terreno non contiene i gas velenosi, ma ti svegli comunque con la gola dolorante. Ti copri la bocca con la manica in modo da filtrare l'aria che respiri, e decidi che cosa intendi fare. Se vuoi correre attorno alla pozza verso il tunnel, vai al **370**. Se vuoi attaccare la Belva con la spada, vai al **348**.

## 54

Il cappio si allenta, e riesci a sfilarlo dal collo dell'idolo. La corda cade a terra con un forte tonfo. La arrotoli rapidamente e la rimetti nello zaino. Senza perdere altro tempo nella caverna, corri verso il tunnel sulla parete nord. Vai al **239**.

## 55

Veloce come un lampo, allunghi la mano e afferri il cobra proprio sotto la sua bocca spalancata. Lo sollevi da terra e, protendendo il braccio, lo fai penzolare di fronte al Nano. Lui non fa una piega, ma ti dice nella sua maniera tranquilla e inespressiva: «Rimetti il cobra nella cesta, per favore, e preparati per l'ultima fase della prova. Seguimi.» Fai come dice e lo segui nella stanza di prima, dove c'è Throm che cammina avanti e indietro, chiaramente irrequieto. Lo saluti con la mano mentre il Nano apre una seconda porta segreta e ti dice di entrare e di aspettarlo. Ancora una volta ti adegui, e ti ritrovi in un'altra stanza circolare; questa però ha l'aspetto di una piccola arena. Il pavimento è coperto di sabbia, e c'è una piccola balconata che corre intorno alla parete. Dalla parte opposta a quella da cui sei entrato c'è una porta di legno dall'aria minacciosa. All'improvviso senti un grido, e sollevando lo sguardo vedi il Nano sorridente in piedi sulla balconata. Ti getta due pezzi di carta: su uno c'è scritto PROSCENIO, e sull'altro RUOTA NOMI. Con la sua voce perennemente calma ti dice: «Se riordini le lettere delle parole, otterrai i nomi di due creature. Scegli quella che vorrai affrontare nella mia Arena della Morte.» Se riesci a identificare la creatura riordinando le lettere PROSCENIO, vai al **143**. Se identifichi la creatura riordinando le lettere RUOTA NOMI, vai al **40**. Se non riesci a identificare nessuna delle due creature, vai al **347**.

**56**

La cosa che ostruisce il passaggio è un oggetto grande e scuro, simile a un masso. Lo tocchi con la mano, e rimani sorpreso scoprendo che è soffice e spugnoso. Se vuoi arrampicartici sopra, vai al **373**. Se vuoi aprirlo in due con la spada, vai al **215**.

**57**

Anche se hai esaminato con cura il baule alla ricerca di dispositivi nascosti, non sei in grado di vedere la trappola che c'è all'interno. Come sollevi il coperchio, una sfera di ferro appesa a una cordicella viene rilasciata e va a spaccare la fialetta di vetro fissata sotto il coperchio. Immediatamente nell'aria si libera una nube di gas velenoso, e tu barcolli all'indietro, sputando e tossendo. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **198**.

**58**

Cammini lentamente tra i paletti, facendo attenzione a non toccarne nessuno. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai all'**80**. Se è maggiore della tua Abilità, vai al **246**.

**59**

Davanti a te, in lontananza, senti il suono di lenti passi in avvicinamento. Incerto su chi o cosa stia arrivando, ti guardi intorno alla ricerca di un nascondiglio. Trovi una grossa fenditura nella parete del tunnel, avvolta nelle tenebre. Se vuoi restare dove sei, con la spada in pugno, vai al **341**. Se ti nascondi nell'ombra, vai al **283**.

**60**

Il tunnel termina davanti a una grande porta di quercia. Throm non esita un secondo a provare la maniglia, ed è oltremodo sorpreso di scoprire che la porta non è chiusa a chiave. La spinge ed entra in una caverna illuminata da torce. Solo, seduto su una poltrona decorata, sta un NANO, che vi invita ad entrare nella stanza. Non appena lo fate, la porta si richiude alle vostre spalle. «Avventurieri, siete stati in gamba ad arrivare fin qui,» dice il Nano con voce profonda. «Tuttavia, come entrambi sapete, la Prova dei Campioni può avere un solo vincitore. Come Guardiano della Prova, è mio dovere verso il Barone Sukumvit permettere soltanto al più abile di proseguire. Pertanto, dovrò sottoporvi ad una prova di forza ed intelligenza per eliminare uno di voi. Vi prego di non tentare di uccidermi: sarebbe del tutto inutile, perché come potete vedere, non ci sono ovvie vie d'uscita da questa stanza, e soltanto io so dove si trova l'uscita nascosta. Ora, se avete voglia di decidere chi sarà tra voi due ad iniziare, farò i necessari preparativi.» Tu guardi Throm, infuriato al pensiero che la vostra efficiente alleanza debba giungere al termine. Lui si china verso di te e ti sussurra all'orecchio che dovreste cercare di uccidere il Nano; dell'uscita vi preoccuperete più tardi. Se vuoi unirti a Throm nell'attaccare il Nano, vai al **179**. Se preferisci persuadere Throm ad affrontare le prove del Nano, vai al **365**.

## 61

Nonostante il terribile rintocco che ti risuona nelle orecchie, senti dei passi avvicinarsi nel tunnel. Le tue urla hanno attirato un guardiano: davanti a te c'è un HOBGOBLIN. Il suo grugno mostra un debole sorriso mentre lui ti preme la punta della spada contro il collo. Non sei in grado di difenderti, e di impedire all'Hobgoblin di trapassarti. La tua avventura finisce qui.

## 62

Lo Gnomo fa un balzo, urlando «Ben fatto! Nessuno era mai riuscito a trovare tutte e tre le gemme prima d'ora! Adesso stai pronto per l'ultima prova, che ti spiegherò una volta e una soltanto. Come puoi vedere, la serratura di questa porta ha tre fenditure, contrassegnate come A, B e C; ciascuna è predisposta ad accogliere una specifica gemma. Devi inserire le gemme nelle fenditure nell'ordine corretto. Se ce la fai al primo tentativo, bene; altrimenti, se sbagli, la serratura ti lancerà una scarica d'energia, danneggiandoti. Comunque, come ti avevo detto, posso darti un piccolo aiuto. Se metti una gemma al posto giusto ma sbagli le altre due, io griderò: "Una corona e due teschi". Se sbagli a posizionarle tutte e tre, allora griderò "Tre teschi". Puoi tentare tutte le volte che vuoi, fino a che non avrai successo o morirai. Sei pronto?» Confermi di esserlo con un cenno del capo, e ti fai avanti per mettere le gemme nella serratura. Decidi in quale ordine disporle nelle fenditure:

| A | B | C | |
|---|---|---|---|
| Smeraldo | Diamante | Zaffiro | Vai al **16** |
| Diamante | Zaffiro | Smeraldo | Vai al **392** |
| Zaffiro | Smeraldo | Diamante | Vai al **177** |
| Smeraldo | Zaffiro | Diamante | Vai al **287** |
| Diamante | Smeraldo | Zaffiro | Vai al **132** |
| Zaffiro | Diamante | Smeraldo | Vai al **249** |

**63**

Ti leghi la corda attorno alla vita e prendi la torcia accesa che ti porge Throm, come il tuo alleato Barbaro ti ha detto di chiamarsi. Reggendo l'estremità libera della corda, Throm ti cala lentamente oltre l'orlo del baratro, giù nei neri abissi sottostanti. Alla luce della torcia puoi vedere che le pareti del fossato sono estremamente lisce. Scendi per una ventina di metri prima di toccare il fondo. Là vedi un altro tunnel diretto a nord, e chiami Throm per riferirgli la tua scoperta. Lui ti risponde dicendoti che legherà la corda ad una roccia sporgente e si calerà giù anche lui. Lo senti scendere, e poco dopo siete di nuovo insieme. Throm recupera la corda scrollandola via dalla roccia, e vi incamminate lungo il nuovo tunnel. Vai al **194**.

**64**

Non appena ti infili l’anello al dito, tutto il tuo corpo comincia a tremare. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **115**. Se è superiore alla tua Abilità, vai al **190**.

**65**

Hai bevuto una Pozione contenuta in un libro di pelle nera? Se l’hai fatto, vai al **345**. Altrimenti, vai al **372**.

**66**

Cammini nel tunnel per alcuni minuti, e giungi a una biforcazione. Una freccia bianca dipinta su una parete indica la direzione ovest. Sul terreno vedi le impronte bagnate lasciate da quelli entrati prima di te. È difficile esserne certi, ma sembra che tre di loro abbiano seguito la direzione della freccia, mentre uno ha deciso di andare a est. Se tu vuoi andare a ovest, vai al **293**. Se decidi di andare a est, vai al **119**.

**67**

Afferri uno dei piloni del ponte e ci resti aggrappato, trattenendo il fiato. Nel frattempo i Trogloditi raggiungono la riva del fiume e decidono che devi essere stato spazzato via nelle viscere della montagna, verso la morte. Intanto i tuoi polmoni stanno per scoppiare. *Tenta la Fortuna* un'altra volta. Se sei fortunato, vai al **146**. Se sei sfortunato, vai al **219**.

**68**

Cammini lungo il passaggio, e ben presto ti ritrovi sul ciglio di un profondo e oscuro baratro. Sull'altro versante, il tunnel prosegue verso est. Pensi che probabilmente riusciresti a saltare oltre il baratro, ma non ne sei certo. Dal soffitto, sopra il centro del fossato, pende una corda. Che cosa fai?

Lanci lo scudo oltre il baratro
e poi salti anche tu? Vai al **271**

Salti oltre il baratro con tutto
l'equipaggiamento addosso? Vai al **30**

Avvicini la corda con la spada
e la usi per attraversare? Vai al **212**

## 69

Edera non ti vede aprire la porta. Scivoli fuori della stanza e ti chiudi la porta alle spalle, ritrovandoti all'estremità di un altro tunnel. Vai al **305**.

## 70

Per un pelo riesci a tuffarti di lato prima che il masso si schianti sul pavimento del tunnel, fracassando la roccia. Mentre ti scrolli di dosso la polvere, improvvisamente vedi in fondo al tunnel la luce del sole. Corri avanti, incontro ad una meravigliosa visione di limpido cielo azzurro e verdi alberi. Uscendo di corsa dal tunnel ti aspetti di ricevere il benvenuto della folla festante, ma ciò che vedi ti riempie d'orrore. Non è il benvenuto degli eroi quello che ricevi: le persone che ti circondano sono tutte morte. Ti trovi infatti in una stanza fredda, cosparsa di scheletri in armatura e di cadaveri. L'uscita per la vittoria era solo un'illusione! Solo i cadaveri degli avventurieri del passato sono reali. Torni indietro di corsa verso il tunnel, ma urti contro una barriera invisibile. Sei in trappola, destinato a finire i tuoi giorni nella camera dei morti.

## 71

Una volta ancora allunghi la mano verso la pergamena, che però stavolta giace in un mucchio di ossa rotte. La apri e vedi la mappa di una stanza, con un'orrenda creatura disegnata all'interno. Sotto il mostro c'è una filastrocca che dice:

> "Se la Manticora dovessi mai incontrare,
> fai molta attenzione alla sua coda.
> Gli aculei volanti tu para col tuo scudo,
> giacché nessuno d'essi poi ti roda."

Ripieghi la pergamena e la metti nello zaino. Ripetendo la filastrocca più e più volte, ti avvicini all'alcova. Vai al **128**.

## 72

Lo specchio si frantuma, scagliando schegge di vetro in ogni direzione. Le quattro facce del Demone degli Specchi gridano di dolore, e vi si formano numerose crepe. Poi anch'esse si spaccano, e ricadono al suolo in un mucchietto di vetri rotti. Sfortunatamente, nel rompere lo specchio ti sei malamente tagliato il braccio che regge la spada. La tua forza è intatta, ma la tua abilità combattiva è compromessa. Perdi 2 punti di Abilità prima di continuare il tuo viaggio verso nord. Vai al **122**.

**73**

Se non l'hai già fatto, puoi frugare il Barbaro: vai al **126**. Altrimenti lasci la stanza per proseguire a ovest: vai all'**83**.

**74**

Il tunnel fa una brusca curva verso destra, e ti ritrovi in una specie di galleria, rivestita di specchi per una ventina di metri. Sulla parete di destra, uno scheletro umano sembra essere stato trascinato per metà attraverso la superficie vetrosa. All'improvviso dallo specchio emerge una creatura grottesca, con quattro braccia e quattro facce urlanti, che ti sbarra il cammino. Si avvicina lentamente, ogni braccio proteso ad afferrarti. È un DEMONE DEGLI SPECCHI, venuto da un'altra dimensione per rubarti l'anima. Che cosa farai?

| | |
|---|---|
| Esprimi un desiderio (se indossi un Anello dei Desideri)? | Vai al **265** |
| Cerchi di rompere gli specchi? | Vai al **300** |
| Attacchi il Demone degli Specchi con la spada? | Vai al **327** |

**75**

Ti sfreghi il liquido sulle ferite, che però non guariscono affatto. Guardando la fialetta vuota, ti chiedi che cosa fosse veramente quel fluido. Se non l'hai già fatto, puoi aprire il libro rosso: vai al **52**. Altrimenti devi andare a nord insieme a Throm: vai al **369**.

## 76

Giri attorno alla grande massa morta del Bruco della Roccia e sbirci nell'oscurità del foro che ha scavato. Riesci a vedere solo per alcuni metri, ma distingui che la galleria si inclina leggermente e che è umida delle secrezioni viscide del Bruco. Se vuoi esplorare questa galleria, vai al **317**. Se preferisci andare a ovest nel tunnel, vai al **117**.

## 77

Barcollando, attraversi la porta ed entri in un altro tunnel, alla fine del quale c'è la stupenda visione della luce del giorno. Con tua grande sorpresa, lo Gnomo giace morto a metà del tunnel. Ha un dardo di balestra conficcato nel cranio. Lo Gnomo, nella sua fuga per la libertà, è incappato nell'ultima trappola del Barone Sukumvit. Oltrepassi il suo cadavere ed esci alla sfolgorante luce del sole. Vai al **400**.

## 78

Sul muro di destra c'è l'imbocco di una tubatura, larga all'incirca un metro. Dentro è troppo buio per vedere lontano. Ci gridi dentro, e senti la tua voce riecheggiare nel tubo di ferro finché non si perde in lontananza. Se vuoi strisciare lungo il tubo, vai al **301**. Se preferisci proseguire, vai al **142**.

**79**

Stringi saldamente il bracciolo della sedia, aspettandoti di essere investito da una scarica d'energia. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **106**. Se sei sfortunato, vai al **383**.

**80**

Ti prendi tutto il tempo che ti serve, e riesci a superare l'ultimo paletto senza averne toccato nessuno. Ti affretti verso est, seguendo le due paia di impronte. Vai al **313**.

**81**

I soli mobili della stanza dei Goblin sono un tavolo, due sedie e un armadio a muro. Ci sono due porte chiuse, una sulla parete ovest e una sulla parete nord. Che fai?

| | |
|---|---|
| Apri l'armadio? | Vai al **307** |
| Apri la porta a ovest? | Vai al **263** |
| Apri la porta a nord? | Vai al **136** |

**82**

Quando il Mostro dell'Abisso si abbatte contro la parete, tu lasci andare la corda e atterri sano e salvo. Corri alla doppia porta, e sei sollevato scoprendo che si apre sotto la tua spinta. Lasci che si richiuda alle tue spalle e ti dirigi a nord lungo il tunnel. Vai al **214**.

## 83

Poco dopo il passaggio sfocia in un bivio. Vedi altre impronte sul pavimento, forse addirittura tre paia, dirette a nord dal tunnel di sud. Decidi di seguirle. Vai al **37**.

## 84

Tira due dadi. Se il risultato è superiore a otto, vai al **152**. Se è otto o meno, vai al **121**.

## 85

Prima che tu possa fare qualcosa, il vecchio mormora alcune strane parole. Senti i tuoi muscoli irrigidirsi, e la pelle che si indurisce. Sei colto dal panico, ma non c'è nulla che tu possa fare per impedire la pietrificazione del tuo corpo. La tua avventura finisce qui.

**86**

La chiave gira nella serratura, e la porta si apre su un crocevia. A est e a ovest non c’è nulla da vedere, eccetto gli ormai familiari cristalli con la loro tenue luce. All’improvviso senti una voce che ti chiama: «Da questa parte, da questa parte. Sei sulla buona strada.» Sembra provenire da qualche parte davanti a te. La curiosità ha il sopravvento, e decidi di andare verso la voce. Vai al **187**.

**87**

La porta si apre su una grande stanza. Vai al **381**.

**88**

Non appena ti vedono, i TROGLODITI sollevano gli archi e corrono a circondarti. Con tuo orrore, il loro capo si fa avanti e dichiara che sei loro prigioniero e che devi sottoporti al loro antico rituale, la Corsa della Freccia. Se sei disposto a partecipare alla Corsa della Freccia, vai al **343**. Se vuoi aprirti la strada combattendo, vai al **268**.

**89**

Coi piedi di nuovo sul solido pavimento della caverna, cerchi di liberare la corda dal collo dell'idolo. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **54**. Se sei sfortunato, vai al **261**.

**90**

Non appena ti rimetti in piedi ti ritrovi davanti la visione più rivoltante su cui tu abbia mai posato gli occhi. Davanti a te, sguazzante in una pozza circolare di fanghiglia fetida, c'è una creatura bulbosa, troppo orribile per poterci credere. Il suo corpo verde è completamente ricoperto di aculei spaventosi. Il muso è un ammasso di vesciche rossastre, una delle quali improvvisamente scoppia, rivelando un altro dei suoi molti, sinistri, onnivedenti occhi. Uno stretto sentiero corre attorno al bordo della pozza e conduce a un altro tunnel nella parete opposta. Se in precedenza ti è capitato di leggere la descrizione di questa orribile BELVA SANGUINARIA in un libro rilegato in pelle, vai al **172**. Se non hai letto questo libro, vai al **357**.

**91**

Il mazzafrusto ti colpisce al braccio, facendoti cadere la spada di mano. Dovrai combattere a mani nude: riduci la tua Abilità di 4 punti per la durata del combattimento. Per fortuna il tunnel è troppo stretto perché gli Orchetti ti attacchino assieme. Affrontali uno alla volta.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo ORCHETTO | 5 | 5 |
| Secondo ORCHETTO | 6 | 4 |

Se vinci, vai al **257**.

**92**

Facendo appello a tutte le tue forze, assesti al Demone degli Specchi un ultimo colpo con la spada. Accompagnate da un urlo assordante, sulle sue facce e sulle braccia cominciano a formarsi delle crepe. Le molte bocche della creatura gridano nell'agonia della morte, prima che il Demone si frantumi completamente e ricada al suolo in un mucchio di minuscoli frammenti. Tiri un grande sospiro di sollievo, poi ti affretti a proseguire. Vai al **122**.

**93**

La porta si apre su una stanzetta buia, vuota eccetto che per un robusto baule di legno sorretto da uno scaffale sulla parete opposta. Il pavimento è coperto da uno spesso strato di polvere, e puoi vedere chiaramente delle impronte fresche che vanno dalla porta al baule e poi tornano indietro. Ti chiedi se uno dei tuoi rivali sia più avanti di te nella “Passeggiata”, oppure se il baule sia stato posto sullo scaffale solo di recente da uno dei Guardiani della Prova. Se vuoi entrare ed aprire il baule, vai al **284**. Se preferisci proseguire lungo il tunnel, vai al **230**.

**94**

Facendo un respiro profondo, ti sporgi sopra la fossa e affondi l’avambraccio nella massa di vermi che si dimenano. Sono freddi e viscidi e il loro tocco è estremamente sgradevole, ma per lo meno sono innocui, e riesci ad afferrare l’elsa del pugnale. Dài un forte strattone, e l’arma viene via dalla crepa in cui è infilzata. Ne ammiri la bellezza e, chiedendoti se non sia un tempo appartenuto a qualche sfortunato contendente, ti infili il pugnale tempestato di opali alla cintura prima di lasciare la caverna. Vai al **174**.

## 95

L’anello di ferro è collegato a una piccola botola. Si solleva facilmente, e dentro c’è un piccolo scomparto in cui trovi uno scudo finemente lavorato, fatto di ferro purissimo. Meravigliato da tanto splendore, te lo fissi al braccio. Guadagni 1 punto di Abilità. Ti dirigi verso la doppia porta e la apri. Vai al **248**.

## 96

Neanche il tuo secondo colpo riesce a infrangere lo specchio. Il Demone degli Specchi allunga una mano, ti afferra il polso e comincia a tirarti verso lo specchio. La sua forza è incredibile e, nonostante tutti i tuoi sforzi, non puoi resistergli. Ad ogni secondo che passa il Demone si avvicina allo specchio, e quando lo tocca sembra svanirci attraverso. Con orrore vedi scomparire anche il tuo braccio, seguito dal resto del tuo corpo. Ora sei nel mondo dello specchio, un’altra dimensione dalla quale non farai mai più ritorno.

## 97

Tu non ne sei a conoscenza, ma la Belva Sanguinaria ha un solo punto debole: i suoi veri occhi. Più per caso che per scelta deliberata affondi la tua lama in uno di essi, e la Belva immediatamente si accascia nella pozza. Dopo alcune potenti convulsioni, la creatura affonda sotto la superficie oleosa. Non hai intenzione di restare a vedere se si riprenderà: corri nel tunnel, ansioso di allontanarti dalla stanza velenosa della Belva Sanguinaria al più presto possibile. Vai al **134**.

**98**

Alzando il calice attivi una molla nascosta, e dalla gamba del tavolino parte un dardo. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **105**. Se sei sfortunato, vai al **235**.

**99**

Con un gran sorriso, dici a Edera che lei e Maldipancia si somigliano tantissimo. Poi, mentre lei fissa il ritratto tutta ammirata, tu afferri uno sgabello rotto, le arrivi alle spalle di soppiatto e glielo abbatti sulla nuca con tutta la forza che hai. Con tuo immenso sollievo, Edera cade a terra priva di sensi. Se vuoi perlustrare la stanza, vai al **266**. Altrimenti lasci la stanza dalla porta a est, ritrovandoti all'estremità di un tunnel. Vai al **305**.

**100**

Solo qualche metro più avanti vedi un'altra porta chiusa sulla parete sinistra. Sul pannello centrale è stata incisa la lettera X. Accostando l'orecchio ascolti attentamente, ma non riesci a sentire nulla. Se vuoi aprire la porta, vai all'**87**. Se preferisci continuare a nord, vai al **217**.

**101**

La corrente è piuttosto forte e, appesantito come sei dall'armatura e dallo zaino, non riesci a vincerla. In pochi secondi vieni spazzato oltre il ponte. Appostati sulla riva, i Trogloditi ridono e ti scherniscono. La corrente ti trascina verso la morte, nelle viscere della montagna.

**102**

Entri in una stanza piccola e completamente vuota. Appena entri la porta si richiude sbattendo alle tue spalle. All'improvviso dal nulla tuona una voce: «Benvenuto nel Labirinto della Morte, l'ingegnoso e letale dedalo del mio signore. Avventuriero, confido che tu voglia portare i tuoi rispetti al mio signore gridando il suo nome.» Che cosa griderai?

Ave, Sukumvit? Vai al **133**
Sukumvit è un verme? Vai al **251**

**103**

Respiri il gas velenoso, e cominci a tossire. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **77**.

**104**

Reagendo rapidamente, riesci a saltare oltre la lingua protesa e a correre nel tunnel, lasciando la Belva Sanguinaria a sguazzare nella sua pozza in attesa di un'altra vittima. Vai al **134**.

**105**

Hai i riflessi pronti, e balzi rapidamente di lato. Il dardo sfreccia, mancandoti per un pelo, e va a conficcarsi nella parete opposta. Vedi che il calice è caduto, e il liquido rosso sta scorrendo via in rivoletti sulla pietra grigia. Almeno il calice potrebbe tornarti utile, perciò lo metti nello zaino. Se non l'hai già fatto, puoi frugare il Barbaro: vai al **126**. Altrimenti lasci la stanza e prosegui a ovest. Vai all'**83**.

**106**

Stringendo il bracciolo fai scattare un pannello segreto. All'interno trovi una fiala di vetro; la prendi e leggi sull'etichetta "Pozione di Sdoppiamento – dose unica. Questo liquido permetterà al tuo corpo di assumere l'aspetto di qualsiasi essere nelle vicinanze." Metti nello zaino la strana pozione e procedi verso nord. Vai al **188**.

**107**

Arrivi ad una porta ad arco infissa nella parete destra del tunnel. La pesante porta di pietra è chiusa, ma è dotata di un chiavistello di ferro e di una maniglia a pomello. Se vuoi provare la porta, vai al **168**. Se invece preferisci proseguire lungo il tunnel, vai al **267**.

**108**

Sulla parete sinistra del tunnel c'è una grande lastra di vetro. Guardandoci attraverso puoi vedere una stanza illuminata da torce, brulicante di INSETTI GIGANTI di ogni possibile descrizione. Api, vespe, scarafaggi, zecche; perfino gli acari sono lunghi più di sei centimetri. Il rumore è inquietante. Al centro della stanza, una corona ingioiellata giace sopra ad un piccolo tavolo di legno. Nel mezzo della corona è incastonato quello che sembra un grosso diamante. Che fai?

| | |
|---|---|
| Rompi il vetro e cerchi di arraffare la corona? | Vai al **394** |
| Procedi a ovest? | Vai al **59** |
| Torni al bivio e vai a nord? | Vai al **14** |

**109**

Il tunnel si biforca nuovamente. Se vuoi procedere verso ovest, vai al **43**. Se vuoi andare a nord, vai al **24**.

## 110

Il tunnel compie presto un’altra netta curva verso destra. Seguendolo in direzione est, arrivi ad uno strano ostacolo: una fila di dodici paletti di legno che attraversano il tunnel da una parete all’altra. Sono fissati alle pareti a circa mezzo metro da terra, e distano un metro l’uno dall’altro. Se vuoi passare tra un paletto e l’altro, vai al **58**. Se vuoi camminarci sopra, vai al **223**.

## 111

Ripulisci lo schifoso icore giallo dalla lama della spada e torni velocemente alla porta. Esci nel tunnel e ti dirigi a nord. Vai al **267**.

## 112

A parte due razioni di Provviste sature d’acqua e completamente immangiabili, tutti i tuoi averi sono intatti. Li riponi con cura nello zaino e ti rimetti in marcia verso nord. Vai al **356**.

**113**

La palla di legno sfreccia oltre il teschio, colpendo la parete con un forte schianto. Se vuoi ritentare con l'altra sfera, vai al **371**. Se le hai già tirate tutte e due, o se non vuoi ritentare, puoi chiudere la porta e procedere a ovest nel tunnel: vai al **74**.

**114**

Il Cavernicolo indossa un braccialetto di cuoio con appesi quattro piccoli teschi di ratto. Se vuoi mettertelo al polso, vai al **336**. Se preferisci rimetterti in cammino verso nord, vai al **298**.

**115**

Il tuo corpo continua a vibrare intensamente, e ti sembra di stare per svenire. Ma la tua forza è grande, e riesci a resistere al tremendo shock che stai provando. Finalmente ti calmi, e inizi a sentire su di te i benefici poteri dell'anello: recuperi 3 punti di Resistenza. Vedi Throm che ti guarda ansiosamente, e lo rassicuri di stare bene. Lui si incammina verso est, e tu lo segui baldanzoso. Vai al **221**.

**116**

Non riesci a credere che questa nuova ferita non abbia alcun effetto sulla Belva Sanguinaria. Esiti un momento di troppo e la creatura si protende in avanti, spaccandoti il cranio tra le mascelle. Poi ti trascina nella sua pozza, dove verrai predigerito e poi mangiato dall'orrenda creatura.

## 117

Dopo una lunga camminata ti ritrovi in un vicolo cieco. Alla parete è appeso un grande specchio, che si estende dal soffitto al pavimento; nella fioca luce puoi a malapena scorgere il tuo riflesso. Se vuoi dare un'occhiata più da vicino, vai al **329**. Se preferisci riaffrontare la lunga marcia fino al bivio precedente per dirigerti a est, vai al **135**.

## 118

Pur con le stalattiti che cadono tutt'attorno, oltrepassi incolume l'arcata. Guardi indietro e vedi Throm che si precipita nella tua direzione, tenendo un braccio sopra la testa per proteggersi. Entra di corsa nel tunnel e si appoggia alla fredda parete, ansimando pesantemente. Si scusa per aver provocato la frana, e ti porge la mano. Gli dici che magari in futuro dovreste usare il linguaggio dei segni, anche solo per ridere! Sorridete entrambi e vi rincamminate verso est. Vai al **60**.

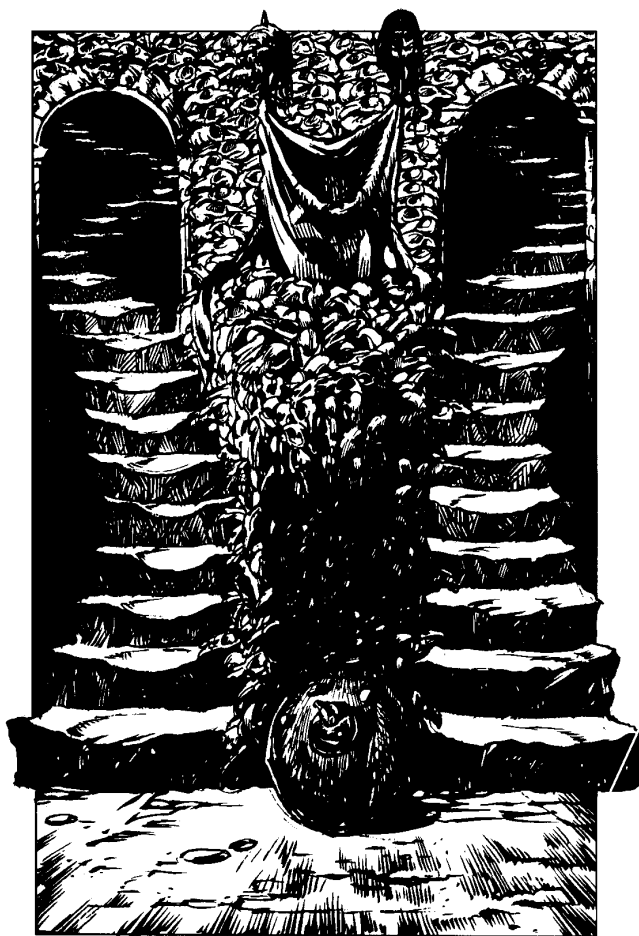
**119**

Davanti a te puoi vedere qualcosa di grosso che ostruisce il tunnel, anche se è troppo buio per capire esattamente di che si tratti. Le impronte bagnate che hai seguito proseguono verso l'ostruzione. Se vuoi proseguire verso est, vai al **56**. Se preferisci invece tornare al bivio e dirigerti a ovest, vai al **293**.

**120**

In fondo a una buca, profonda circa un metro, vedi un rampino di ferro e un sacchetto di cuoio. Se allunghi la mano per prenderli, vai al **228**. Se li ignori e prosegui a nord, vai al **292**.

**121**

Il Nano osserva i dadi. «Non sei granché a giocare d'azzardo, eh?» sogghigna. «Temo che, prima di continuare, dovrai subire una penalità.» E da una tasca tira fuori due pillole. Su una è impressa la lettera A, sull'altra la F. Ti dice di sceglierne una, e di inghiottirla. Se scegli la pillola con la lettera A, vai al **26**. Se mandi giù l'altra, vai al **354**.

**122**

Davanti a te ci sono due rampe di scale, separate da una balaustra di teschi di ratto. Puoi salire la scala di sinistra (vai al **176**) o quella di destra (vai al **384**).

**123**

La collana è un amuleto della forza. Aggiungi 1 punto di Abilità e 1 di Resistenza, e continua la tua ricerca verso nord. Vai al **282**.

**124**

Spalanchi la botola e sali di corsa gli scalini, entrando in una stanza illuminata da lanterne. Due GOBLIN stanno affilando le daghe su una pietra al centro della stanza. Li cogli momentaneamente impreparati, ma si riprendono in fretta e partono entrambi all'attacco.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo GOBLIN | 5 | 4 |
| Secondo GOBLIN | 5 | 5 |

Ad ogni scontro ciascun Goblin porta il suo attacco, ma tu devi scegliere quale dei due colpire. Contro l'altro, calcola normalmente la tua Forza d'Attacco; se però la tua è superiore alla sua, non lo ferisci: in questo caso vorrà dire che ti sei difeso contro il suo colpo. Tuttavia, se la sua Forza d'Attacco è superiore, lui ti ferirà nel solito modo. Se vinci, vai all'**81**.

## 125

Ti dirigi alla porta in punta di piedi, mentre Edera continua a blaterare. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **69**. Se sei sfortunato, vai al **139**.

## 126

Il borsello del Barbaro è vuoto, eccezion fatta per degli strani pezzi di carne secca avvolti in un fagotto. Che vuoi fare?

| | |
|---|---|
| Mangi la carne secca? | Vai al **226** |
| La lasci perdere e vai all'alcova (se non l'hai già fatto)? | Vai al **41** |
| Lasci la stanza e procedi a ovest? | Vai all'**83** |

## 127

Per quanto puoi vedere, l'unica possibile via d'uscita dalla sala è lo scivolo che si trova sulla parete nord. Decidi di tentare, e ci sali sopra. Scivoli dolcemente verso il basso, e atterri di schiena in un'altra stanza. Vai al **90**.

**128**

Sul retro dell'alcova ci sono dei gradini che scendono in uno scantinato. Le ragnatele ti accarezzano il viso mentre scendi. Il soffitto è piuttosto basso, e il pavimento è cosparso di immondizia e detriti. Al centro della parete che ti sta di fronte c'è un'arcata che immette in un altro tunnel illuminato da cristalli. Sull'immondizia alla tua destra crescono grossi funghi. Se vuoi attraversare l'arcata, vai al **35**. Se ti fermi a mangiare dei funghi, vai al **233**.

**129**

Leghi il rampino alla corda, e lo lanci in cima al muro. Gli uncini affondano nella pietra, e tu cominci ad arrampicarti. Sbirciando oltre la cima del muro vedi un enorme mostro simile a un dinosauro che cammina avanti e indietro in un abisso dal fondo coperto di sabbia. Ha la pelle verde, spessa e maculata, e si erge per circa dieci metri sulle muscolose zampe posteriori. Nelle gigantesche mascelle ha file di denti affilati come rasoi, e apre e chiude la bocca con una forza che

spezzerebbe qualsiasi osso. Sull'altro lato dell'abisso c'è una grande doppia porta, che sembra essere la sola via d'uscita da questa sezione del labirinto. Che cosa farai?

Ti cali nell'abisso e affronti il mostro? Vai al **349**
Getti nell'abisso l'amuleto a forma di scimmia (se ne hai uno)? Vai al **361**
Cerchi di uncinare il mostro col rampino dalla cima del muro? Vai al **167**

**130**

Gli Hobgoblin smettono immediatamente di combattere. Non comprendono le tue parole, e ti ringhiano ferocemente contro. Poi estraggono le loro corte spade e corrono ad attaccarti. Affrontali uno alla volta.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo HOBGOBLIN | 7 | 5 |
| Secondo HOBGOBLIN | 6 | 5 |

Se vinci, vai al **9**.

**131**

I dardi ti sfrecciano sopra la testa e si piantano sulla parete opposta; fortunatamente eri ancora accucciato a terra. Ora che la trappola è scattata, puoi lasciare la stanza dalla porta da cui sei entrato. Di nuovo nel tunnel, procedi verso ovest. Vai al **74**.

**132**

Hai appena il tempo di sentire lo Gnomo dire «Una corona e due teschi» prima che un bianco lampo di energia erompa dalla serratura e ti colpisca in pieno petto, facendoti perdere i sensi. Tira un dado, aggiungi 1 al risultato e sottrai il totale dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo ti riprendi, e lo Gnomo ti dice di ritentare. Sai di aver messo una gemma al posto giusto, ma quale? Sospirando, provi una nuova combinazione.

| A | B | C | |
|---|---|---|---|
| Smeraldo | Diamante | Zaffiro | Vai al **16** |
| Diamante | Zaffiro | Smeraldo | Vai al **392** |
| Zaffiro | Smeraldo | Diamante | Vai al **177** |
| Smeraldo | Zaffiro | Diamante | Vai al **287** |
| Diamante | Smeraldo | Zaffiro | Vai al **132** |
| Zaffiro | Diamante | Smeraldo | Vai al **249** |

**133**

Una volta ancora la voce misteriosa riecheggia, ma stavolta il suo tono è pieno di dileggio e di disprezzo: «Ah, e così abbiamo tra noi un viscido leccapiedi, eh?» dice la voce, beffarda. «Il mio signore ha un regalino speciale per te, vermiciattolo.» All'improvviso, da un foro nel soffitto comincia a colare dell'acqua. In breve il livello dell'acqua ti supera le caviglie, e non sembrano esserci vie d'uscita. Torni alla porta: è chiusa ermeticamente, ma nella tua disperazione cominci a darle delle spallate. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **178**. Se è superiore, vai al **17**.

**134**

Il tunnel conduce ad un'ampia stanza, il cui soffitto è sorretto da numerosi pilastri di marmo. Appena entri vedi alla tua destra una strana creatura. Ha il corpo di un leone, con ali come quelle di un drago, ma la testa è quella di un vecchio con la barba. Se hai letto la poesia scritta sulla pergamena dello Scheletro Guerriero, vai al **222**. Se non l'hai letta, vai al **247**.

**135**

Oltrepassando sulla tua sinistra la galleria scavata dal Bruco della Roccia, raggiungi ben presto la biforcazione. Lanci una rapida occhiata lungo il tunnel a sud, ma non vedi avvicinarsi nessuno. Accelerando il passo, ti affretti verso est. Vai al **68**.

**136**

La porta si apre su un altro tunnel, che prosegue dolcemente in salita. Dopo un po' la pendenza si appiana, e in breve arrivi ad una porta sulla parete di destra, a cui è inchiodata una mano avvizzita. Se vuoi aprire la porta, vai al **210**. Se continui verso nord, vai al **78**.

**137**

Camminando nel tunnel ti sorprendi al vedere una grande campana di ferro che pende dal soffitto. Se vuoi suonare la campana, vai al **220**. Se preferisci oltrepassarla e proseguire verso ovest, vai al **362**.

**138**

Le pagine del libro sono incollate assieme, ma nel mezzo è stato ritagliato un piccolo spazio, grande abbastanza da accogliere una fialetta contenente un liquido chiaro. La mostri a Throm, che alza una mano, indicandoti che non vuole averci niente a che fare. La sua sfiducia nei confronti di ciò che non conosce è fin troppo evidente. Come ti comporti?

| | |
|---|---|
| Bevi il liquido? | Vai al **397** |
| Ti sfreghi il liquido sulle ferite? | Vai al **75** |
| Apri il libro rosso (se non l'hai già fatto)? | Vai al **52** |
| Lasci libro e fialetta e procedi a nord con Throm? | Vai al **369** |

**139**

Mentre cerchi di scappare, Edera si gira di scatto e afferra uno sgabello rotto. È furiosa, e ti attacca ferocemente. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, riesci a sguainare la spada e a reagire.

| EDERA | Abilità 9 | Resistenza 9 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **201**.

**140**

Cerchi di infilare la punta della spada dietro l'occhio di smeraldo. Con tua sorpresa la gemma va subito in frantumi, liberando un getto di vapore velenoso che ti colpisce dritto in faccia. Il gas ti fa perdere i sensi e tu cadi all'indietro, rimbalzando addosso all'idolo, fino ad atterrare sul pavimento di pietra. La tua avventura finisce qui.

**141**

Il Demone degli Specchi ti è quasi addosso quando, facendo appello a tutta la tua forza, vibri un ultimo colpo di spada sullo specchio. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **72**. Se è superiore, vai al **96**.

**142**

Alla tua sinistra c'è una nuova diramazione, e più avanti vedi due corpi stesi a terra. Ti fermi e sbirci lungo il nuovo tunnel ma, non vedendo né porte né mostri, decidi di non imboccarlo. Con la spada in pugno ti avvicini ai cadaveri. Vai al **338**.

## 143

Gridi all'indirizzo del Nano, dicendogli di mandare lo SCORPIONE, visto che sei pronto a combattere. Lentamente la porta di legno si solleva, e un enorme, grottesco Scorpione nero ci si infila sotto ed entra nella stanza. Estrai la spada e ti prepari ad affrontare la sinistra creatura dalle grandi chele e dal pungiglione mortale.

SCORPIONE GIGANTE    Abilità 10    Resistenza 10

Lo Scorpione ti attacca con entrambe le chele, e dovrai trattare ciascuna chela come un nemico a sé stante, come se affrontassi due diverse creature. Ogni chela ha Abilità 10 e ti attacca separatamente ad ogni scontro, ma tu devi scegliere quale delle due colpire. Attacca la chela prescelta nel solito modo; contro l'altra, calcola normalmente la tua Forza d'Attacco, ma se fosse superiore alla sua, non la ferirai: avrai semplicemente evitato il suo colpo. Naturalmente, se la sua Forza d'Attacco è maggiore della tua, la chela ti colpisce secondo le regole. Se, in qualsiasi momento, la Forza d'Attacco dello Scorpione è pari a 22, vai al **2**. Se riesci a sconfiggere lo Scorpione senza che abbia mai una Forza d'Attacco di 22, vai al **163**.

## 144

Senza smettere di sorridere, il vecchio ti guarda e dice quietamente: «Sbagliato.» Vai all’**85**.

## 145

Il Nano si aspettava la tua mossa. Inoltre non sei veloce come dovresti, a causa dei tuoi sforzi recenti, e così lui evita facilmente il tuo pugno, dicendo: «Potrei ammazzarti adesso se lo volessi, ma ho voglia di un combattimento corpo a corpo.» Poi getta a terra la balestra e sfila un’ascia dalla cintura. Nonostante la fatica, non pensi ad altro che alla vendetta.

| NANO | Abilità 8 | Resistenza 6 |
| --- | --- | --- |

Date le tue condizioni, devi ridurre di 2 punti la tua Forza d’Attacco durante ogni scontro. Se vinci, vai al **28**.

**146**

Il dolore ai polmoni ti costringe a riaffiorare per tirare il fiato. Fortunatamente nessuno dei Trogloditi ti vede, e il gruppo si disperde. Esci dal fiume e attraversi il ponte verso la sponda settentrionale. Se avevi ancora delle Provviste, adesso sono fradice e immangiabili. Continui a camminare nella vasta caverna finché non vedi un tunnel nella parete più lontana. Lo percorri fino a raggiungere una massiccia porta di legno, chiusa a chiave. Se possiedi una chiave di ferro, vai all'**86**. Se non la possiedi, vai al **276**.

**147**

L'acqua contenuta nel tubo di bambù è piacevolmente rinfrescante. Recuperi 1 punto di Resistenza. Il liquido contiene anche una soluzione magica, che ti permetterà di esporti a temperature elevate senza riceverne alcun danno. Getti via il bambù e ti riavvii rinfrancato verso nord. Vai al **182**.

**148**

Non puoi andare da nessun'altra parte se non giù per le scale, verso i cani che abbaiano. Raggiungi il fondo e, con la spada in pugno, affronti i due grossi e neri CANI DA GUARDIA, che ti balzano addosso uno alla volta.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo CANE DA GUARDIA | 7 | 7 |
| Secondo CANE DA GUARDIA | 7 | 8 |

Se vinci, vai al **175**. Dopo aver ucciso il primo Cane puoi *Fuggire* correndo a est nel tunnel: vai al **315**.

**149**

Lasci andare la corda, e la senti ricadere sul fondo del fossato. Il Barbaro impreca, e promette di ucciderti se il vostro cammino si incrocerà ancora. Prendi la rincorsa e salti. Atterri sano e salvo dall'altra parte del baratro, e continui a ovest. Qualche tempo dopo inciampi su una pietra, che si inclina in avanti, attivando una trappola che rilascia dal soffitto un macigno sconnesso. Alzi lo sguardo proprio mentre sta per caderti addosso. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **70**. Se sei sfortunato, vai al **353**.

**150**

Hai avuto il buon senso di non mettere nella buca il braccio con cui usi l'arma, perciò gli effetti del tentacolo non sono troppo seri: perdi 1 punto di Abilità. Riallunghi la mano nella buca e tiri fuori il rampino e il sacchetto di cuoio. Dentro il sacchetto c'è una piccola campanella d'ottone. Metti via i tuoi nuovi oggetti e procedi verso nord. Vai al **292**.

**151**

Non appena tocchi l'occhio smeraldino dell'idolo, senti uno scricchiolìo provenire dal basso. Guardando giù rimani sconvolto al vedere i due uccelli impagliati alzarsi in volo. Sbattono le ali con movimenti incerti, ma ben presto sono sopra di te, pronti ad attaccare. Combatti i GUARDIANI ALATI uno alla volta, ma riduci la tua Abilità di 2 punti durante questo combattimento a causa della tua posizione precaria.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo GUARDIANO ALATO | 7 | 8 |
| Secondo GUARDIANO ALATO | 8 | 8 |

Se vinci, vai al **240**.

**152**

Il Nano si congratula con te per aver fatto la scelta giusta, e ti dice che ora devi procedere alla seconda fase della prova. Prende un cesto di vimini e ti dice che dentro c'è un serpente. Lo rovescia, e il serpente cade a terra: è un cobra, e si solleva pronto a colpire. Il Nano ti dice che vuole mettere alla prova i tuoi riflessi. A mani nude, dovrai afferrare il cobra sotto la testa, evitandone le micidiali zanne. Ti accucci a terra, tendendo i muscoli in attesa del momento giusto per scattare. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **55**. Se è superiore, vai al **202**.

**153**

La porta immette in una stanzetta dove c'è un teschio umano, con gli occhi ingioiellati, sopra un piedistallo di marmo. Sulla parete sinistra c'è una fila di balestre cariche, e per terra, accanto alla porta, stanno due piccole sfere di legno. Come procedi?

Entri nella stanza e prendi il teschio? — Vai al **390**

Restando sulla porta, tiri una sfera al teschio? — Vai al **371**

Chiudi la porta e procedi a ovest, prendendo le sfere con te? — Vai al **74**

## 154

Ripercorrendo di corsa il tunnel, raggiungi presto il Barbaro e gli dici che il passaggio a est è un vicolo cieco. Lui fa un cenno d'assenso con la testa, e si incammina verso ovest con te al fianco. Vai al **22**.

## 155

Ti tornano alla mente le parole della poesia: "Quando il corridoio dell'acqua incontrerà, una svelta ritirata a te non converrà..." Ma certo! È qui che devi tuffarti in acqua. Ora devi decidere che cosa fare. Se ti tuffi, vai al **378**. Se preferisci tornare indietro, vai al **322**.

## 156

La lastra scivola facilmente, e ti ritrovi a guardare dentro una stanza che ha una buca profonda dietro la porta. Sulla parete opposta ci sono due ganci di ferro, da uno dei quali pende un rotolo di corda. Se vuoi aprire la porta, oltrepassare la buca con un salto e prendere la corda, vai al **208**. Se preferisci proseguire a nord lungo il tunnel, vai al **326**.

**157**

La cassa si apre facilmente, e dentro c'è un sacchetto di velluto nero contenente una grossa perla. Guadagni 1 punto di Fortuna. Dopo esserti messo la perla in tasca, avanzi tra le ragnatele. Vai al **310**.

**158**

Ti porti la giara alle labbra e trangugi un sorso del liquido. Brucia così tanto che lasci cadere la giara e ti stringi la gola dal dolore. Hai inghiottito dell'acido! Perdi 1 punto di Abilità e 4 di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **275**.

**159**

I tuoi riflessi sono rallentati dal veleno che ti scorre in corpo, e sebbene tu cerchi di saltare oltre la lingua protesa, le gambe ti tradiscono. La lingua appiccicosa ti si avvolge attorno alla gamba, facendoti cadere, e comincia a trascinarti verso la pozza. La spada ti è scivolata di mano, e vieni colto dal panico. Se hai un pugnale, vai al **294**. Se non lo possiedi, vai al **334**.

**160**

La spada e l'armatura ti appesantiscono, ma riesci ad atterrare di stretta misura dall'altra parte del fossato. Senza perdere altro tempo, procedi a est. Vai al **237**.

## 161

Superi i due Lepricani e ti dirigi a nord, con scherni e risate che ti risuonano nelle orecchie. Più avanti ti fermi a riposare, e controlli i tuoi averi. Se avevi delle gemme, sono sparite: il Lepricano che ti è saltato sulla schiena te le ha rubate dallo zaino. Maledici quei ladruncoli e riprendi il viaggio verso nord. Vai al **29**.

## 162

Rimuovendo il coperchio della scatola alla luce del tunnel, trovi una chiave di ferro e una grossa gemma: è uno zaffiro. Guadagni 1 punto di Fortuna. Infili con cura gli oggetti nello zaino e ti rimetti in cammino verso nord. Vai al **142**.

## 163

Il Nano ti chiama dalla balconata, complimentandosi con te per la vittoria. Lancia una sacca nell'arena e ti dice di riposarti e di recuperare le forze per l'ultima parte della prova. Poi se ne va, dicendo che sarà di ritorno tra una decina di minuti. Apri la sacca, e ci trovi una fiasca di vino e un pollo arrosto. Se vuoi approfittare dell'offerta del Nano, vai al **363**. Se invece te ne resti seduto e aspetti il suo ritorno, vai al **302**.

**164**

Mentre avanzi, dal soffitto del tunnel comincia a sgocciolare acqua. Vedi delle impronte bagnate, lasciate dagli stessi stivali che hai seguito in precedenza, dirette a ovest. Le orme ti conducono a una porta di ferro chiusa, situata nella parete destra del tunnel. Se vuoi aprire la porta, vai al **299**. Se preferisci continuare verso ovest, vai all'**83**.

**165**

Nel lucchetto c'è una fessura, in cui introduci la moneta. Immediatamente il lucchetto si apre, e tu puoi prendere i trampoli. Te li metti in spalla e ti rimetti in cammino verso nord. Vai al **234**.

**166**

Non appena tocchi l'occhio smeraldino dell'idolo, senti uno scricchiolìo provenire dal basso. Guardando giù rimani sconvolto al vedere i due uccelli impagliati alzarsi in volo. Sbattono le ali con movimenti incerti, ma ben presto sono sopra di te, pronti ad attaccare. Combatti i GUARDIANI ALATI uno alla volta, ma riduci la tua Abilità di 3 punti durante questo combattimento a causa della tua posizione precaria.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo GUARDIANO ALATO | 7 | 8 |
| Secondo GUARDIANO ALATO | 8 | 8 |

Se vinci, vai all'**11**.

**167**

Fai ruotare il rampino attorno alla testa e lo scagli contro la bestia. Le grosse mascelle del Mostro dell'Abisso si richiudono saldamente sul rampino, poi la belva getta indietro la testa. Con le mani ancora strette sulla corda, vieni trascinato giù dal muro e ruzzoli sul fondo dell'abisso. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **203**.

**168**

Sollevi il chiavistello e spingi la pesante porta di pietra, entrando così in una grande caverna. La luce è fioca e torbida, ma quando i tuoi occhi vi si adattano, vedi che le pareti sono ricoperte di alghe verdi e stillano d'umidità. Il pavimento è cosparso di paglia. L'atmosfera è tiepida, umida e fetida, e un lieve ronzìo riempie l'aria. Cammini deciso sulla paglia, dirigendoti verso un angolo della caverna dove pare trovarsi una buca poco profonda. Ci guardi cautamente dentro e rimani disgustato al vedere un ammasso di pallidi vermi sguscianti, alcuni lunghi anche mezzo metro. Nauseato fino al midollo, stai per voltarti quando vedi che i loro corpi ondulati strisciano attorno ad un pugnale, con la punta infilzata in una crepa del pavimento. L'elsa dell'arma è rivestita di cuoio nero tempestato di opali, e la lama è fatta di uno strano metallo brunito di colore nero rossastro, come non ne hai mai visto prima. Quel pugnale ti tenta, ma per prenderlo dovresti infilare la mano tra quei vermi striscianti. Allunghi la mano verso il pugnale (vai al **94**) o ti ritrai disgustato e lasci la caverna (vai al **267**)?

**169**

L'uomo ti guarda con sospetto quando gli offri una delle tue Provviste. Ma la fame è più forte della paura, e lui si caccia il cibo in bocca. Gli chiedi che cosa ci fa nei tunnel, e lui ti spiega di essere il servo di uno dei Guardiani della Prova, i sorveglianti scelti dal Barone Sukumvit per le varie sezioni del labirinto. Confessa che gli piacerebbe scappare, ma a nessuno è concesso di lasciare il labirinto, per evitare che ne vengano divulgati i segreti. Tu gli dici di essere uno dei concorrenti della Prova dei Campioni, e che ogni aiuto ti sarà ben accetto. Strofinandosi il mento, lui si volta verso di te e dice: «Una buona azione merita d'essere ricambiata. Tutto quello che posso dirti è che in un tunnel diretto a nord c'è una sedia di legno intagliata a forma di uccello demoniaco. Nel bracciolo della sedia c'è un pannello segreto che contiene una fiala di pozione. Si tratta di una Pozione di Sdoppiamento. Adesso devo tornare ai miei doveri. Buona fortuna. Spero che ci rincontreremo fuori da questi tunnel infernali.» Poi l'uomo si allontana incespicando, e tu continui il tuo viaggio verso ovest. Vai al **109**.

**170**

Avvicinandoti alla figura prostrata, vedi che è uno dei tuoi rivali nella Prova dei Campioni. In effetti si tratta della ragazza elfa, che sta lottando nella presa stritolatrice di un enorme BOA CONSTRICTOR. Se vuoi aiutarla, vai al **281**. Se lasci che si difenda da sola e torni al tunnel per proseguire a nord, vai al **192**.

## 171

La porta si spalanca su una piccola stanza, ma prima che tu capisca che cosa stia succedendo ti ritrovi a cadere nel vuoto: dietro la porta c'era una buca, che non avevi visto. Atterri pesantemente sul fondo con una smorfia di dolore: perdi 4 punti di Resistenza. Le pareti della buca sono sbozzate in modo grossolano e offrono numerosi appigli, perciò sei in grado di venirne fuori facilmente. Maledici la tua avventatezza e ti riprometti di fare più attenzione, in futuro, quando varcherai una soglia. Nella stanza vedi due ganci di ferro sulla parete opposta; ad uno dei due è appeso un rotolo di corda. La infili nello zaino, salti oltre la buca per uscire dalla stanza, e ti incammini verso nord. Vai al **326**.

## 172

Memore della descrizione della Belva Sanguinaria e del vapore velenoso emesso dalla sua pozza, ti copri la bocca con la manica e avanzi con la spada sguainata, attento alla lingua della Belva. Quando arrivi a lato della pozza la creatura rotola in avanti e fa scattare la lingua, ma tu eri preparato e gliela mozzi con un solo colpo di spada. La bestia ulula di dolore e si protende freneticamente in avanti, cercando di afferrarti tra le mascelle ripiene di sangue. Cominci a colpire il suo orrendo muso, tentando di trovare i suoi veri occhi.

BELVA SANGUINARIA Abilità 12 Resistenza 10

Non appena le infliggi la seconda ferita, vai al **278**.

## 173

L’acqua fredda è molto rinfrescante, e proviene da una sorgente in cui è stata cosparsa la polvere dei Folletti. Guadagni 1 punto di Resistenza e 2 punti di Abilità. Se non l’hai già fatto, puoi bere dall’altra fontana (vai al **337**) oppure procedere verso nord (vai al **368**).

## 174

Mentre torni verso la porta il ronzìo aumenta d’intensità, e tu ti guardi intorno cercando disperatamente di capire da dove provenga. Alzando di scatto lo sguardo vedi l’enorme e grottesca forma nera di una MOSCA GIGANTE emergere da un recesso dall’alto di una parete. Mentre si avvicina ti rendi conto che dev’essere lunga almeno un metro e mezzo. Le sue ali opache vibrano, producendo quel ronzìo sinistro, e le sei zampe nere e pelose si protendono ad afferrarti. Sotto gli occhi sfaccettati c’è una lunga, nera, lucente proboscide, che scatta malignamente avanti e indietro. Hai rubato il tesoro della Mosca Gigante dalla sua nidiata di larve, e devi affrontarne le conseguenze. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **39**. Se sei sfortunato, vai al **350**.

**175**

Attaccata al collare di uno dei Cani da Guardia c'è una capsula di metallo. Sviti il coperchio e all'interno trovi un piccolo dente. È un dente di Lepricano, un portafortuna: guadagni 2 punti di Fortuna. Metti il dente in tasca e ti incammini nel tunnel verso est. Vai al **315**.

**176**

Camminando con cautela, risali lentamente i gradini. Presto raggiungi la cima senza intoppi. Procedi in questo nuovo tunnel andando al **277**.

**177**

Hai appena il tempo di sentire lo Gnomo gridare «Tre corone!» prima che la serratura scatti. Mentre la porta si apre lentamente verso l'esterno, lo Gnomo la attraversa di corsa, gettando la sfera di vetro ai tuoi piedi. Dai vetri rotti esala un gas verdastro, e cerchi di evitare di inalarlo. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **243**. Se sei sfortunato, vai al **103**.

**178**

La porta non resiste ai tuoi furiosi assalti. Il pannello centrale cede e si spacca, permettendoti di aprire a forza di calci un foro grande abbastanza da passarci in mezzo. Tutto bagnato, ma felice d'essere soprav-vissuto alla brutta avventura, ti rimetti in marcia verso nord. Vai al **344**.

## 179

Mentre gli correte incontro, il Nano estrae due dardi dalla cintura e li lancia verso te e Throm, colpendovi entrambi alla gamba. Venite immediatamente paralizzati dal veleno di cui è intrisa la punta dei dardi: perdi 2 punti di Resistenza. Come incollato al pavimento, puoi solo stare a guardare mentre il Nano si riprende il dardo strappandotelo dalla coscia. Ti chiede se adesso ti andrebbe di prender parte alla sua prova. Con grande sforzo, annuisci. Lentamente l'effetto del veleno si esaurisce, e sei nuovamente in grado di muoverti. Il Nano ti fa cenno di seguirlo, e dice a Throm di aspettare il suo ritorno. Apre una porta segreta nella parete, e tu lo segui in una stanzetta circolare. Chiude la porta dietro di te e ti porge due dadi d'osso, dicendoti di tirarli sul pavimento. Tiri un sei e un due, per un totale di otto. Ora il Nano ti dice di tirare ancora, ma questa volta devi predire il risultato: sarà uguale, superiore o inferiore a otto? Se vuoi scommettere che sarà uguale, vai al **290**. Se scommetti che sarà inferiore a otto, vai al **191**. Se, infine, vuoi scommettere che sarà superiore a otto, vai all'**84**.

**180**

Come ti lanci per attaccare la Belva Sanguinaria, cominci a sentirti male. Il gas che sale dalla pozza è altamente tossico, e ti accasci al suolo privo di sensi. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **53**. Se sei sfortunato, vai al **272**.

**181**

Il tunnel porta ad un salone dal pavimento di marmo, con colonne che si innalzano fino al soffitto. Mentre la percorri, i tuoi passi riecheggiano in tutta la sala. Poi percepisci occhi invisibili che ti osservano, e ti si rizzano i capelli sulla nuca. A tua insaputa, uno dei tuoi rivali si è nascosto dietro una colonna; è il NINJA, il letale assassino vestito di nero. Senza il minimo rumore il Ninja emerge da dietro il pilastro e ti lancia nella schiena un disco a forma di stella. Istintivamente, come guidato da una voce interiore, ti butti a terra. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **312**. Se sei sfortunato, vai al **45**.

**182**

La temperatura continua ad aumentare, e ben presto sei madido di sudore. Mentre ti sforzi di avanzare il calore si intensifica fino a sembrare un fuoco vivo, e diventa così insopportabile che rischi di perdere i sensi. Se hai bevuto il liquido dalla canna di bambù, vai al **25**. Se non ti sei fermato a bere, vai al **242**.

**183**

Sali sui trampoli e provi a fare qualche passo. A poco a poco acquisti fiducia, e in breve sei in grado di affrontare la traversata della melma verde. La base dei trampoli fuma mentre l'acido comincia a intaccarla; ma tu procedi stolidamente, e alla fine torni su un terreno sicuro. Purtroppo i trampoli sono ancora coperti di fanghiglia, e sei costretto ad abbandonarli. Andando a nord, arrivi a un bivio. Se vuoi andare a ovest, vai al **386**. Se desideri proseguire a nord, vai al **218**.

## 184

Il Barbaro, che ti dice di chiamarsi Throm, si lega la corda attorno alla vita, porgendoti l'estremità libera. Quando accende la torcia vedi un lampo di sfiducia nei suoi occhi. Lentamente si sporge oltre l'orlo del baratro, mentre tu ti fai forza per sostenere la trazione della corda. Man mano che lo cali giù, un poco per volta, vedi le lisce pareti del fossato illuminate dalla torcia di Throm. Alla fine raggiunge il fondo, e ti informa che c'è un altro tunnel diretto a nord. Ti dice di assicurare la corda a una roccia e di calarti anche tu. Se vuoi restare col Barbaro e dirigerti a nord lungo il tunnel sottostante, vai al **323**. Se vuoi abbandonarlo, saltando oltre il baratro e dirigendoti a ovest, vai al **149**.

**185**

I Trogloditi sono troppo presi dalla loro danza rituale per sentire il clangore della spada, e tu continui a gattonare indisturbato. Quando pensi di essere abbastanza lontano, ti alzi e ti metti a correre. Davanti a te vedi un fiume sotterraneo che scorre nella caverna da est a ovest, e un ponte di legno che lo attraversa. Sentendo un rumore, guardi indietro e ti accorgi che sei stato visto: i Trogloditi ti stanno inseguendo. Se vuoi correre sul ponte, vai al **318**. Se ti tuffi nel fiume, vai al **47**.

**186**

Lentamente, con cautela, cominci a scalare l'idolo. Stai per aggrapparti al suo grande orecchio quando improvvisamente ti scivola il piede. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **260**. Se sei sfortunato, vai al **358**.

**187**

Il tunnel piega bruscamente verso destra, e dietro l'angolo vedi un vecchio con una lunga barba, chino sopra un grande cesto di vimini. Il cesto è legato a una corda, la cui altra estremità scompare nel soffitto. Il vecchio ha un tono molto preoccupato quando ti dice: «Non attaccarmi, straniero: non rappresento una minaccia per te. Sono qui solo per aiutarti. Se vuoi essere così gentile da offrirmi una ricompensa, sarò lieto di farti salire col cesto fino al livello superiore. E credimi, è lì che dovresti andare.» Se vuoi dare all'uomo qualcosa in cambio dei suoi servigi, vai al **360**. Se preferisci lasciarlo perdere e proseguire nel tunnel, vai al **280**.

**188**

Il tunnel comincia a scendere, e alla fine raggiungi una profonda pozza d'acqua. Se ti ricordi la poesia dello spirito della fanciulla, vai al **155**. Se non hai visto lo spirito, vai al **224**.

## 189

Il mazzafrusto ti affonda dolorosamente nella coscia: perdi 3 punti di Resistenza. Barcolli all'indietro, ma riesci a ritrovare l'equilibrio in tempo per difenderti. Per fortuna il tunnel è troppo stretto perché gli Orchetti ti attacchino insieme: affrontali uno alla volta.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo ORCHETTO | 5 | 5 |
| Secondo ORCHETTO | 6 | 4 |

Se vinci, vai al **257**.

## 190

Il tuo corpo vibra intensamente, e non riesci a non svenire. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **50**.

**191**

Tira due dadi. Se il totale è inferiore a otto, vai al **152**. Se è otto o più, vai al **121**.

**192**

Mentre percorri il tunnel, noti sul pavimento una griglia di ferro. Se vuoi sollevarla, vai al **120**. Se prosegui il cammino, vai al **292**.

**193**

L'acido ti brucia la parete dello stomaco e corrode i tuoi organi vitali. Crolli al suolo privo di conoscenza, e non ti riprenderai mai più. La tua avventura finisce qui.

**194**

Su una sporgenza rocciosa del tunnel vedi due libri polverosi rilegati in pelle. Throm grugnisce il suo disprezzo per la parola scritta, incitandoti a ignorare i libri e ad affrettarvi a proseguire. Che cosa fai?

| | |
|---|---|
| Apri il libro di pelle rossa? | Vai al **52** |
| Apri il libro di pelle nera? | Vai al **138** |
| Continui verso nord? | Vai al **369** |

**195**

Sguaini la spada e corri incontro al vecchio. Lui solleva il braccio sinistro, e di colpo vai a sbattere contro uno scudo invisibile. «Non fare il cretino. Possiedo immensi poteri,» ti dice il vecchio con calma. «Se non mi credi, guarda un po'.» Dal nulla compare un pugno volante, che ti colpisce in faccia prima che tu possa abbassarti. Perdi 1 punto di Resistenza. Scuoti la testa e ti massaggi la mandibola. Sembra che tu non abbia altra scelta che cercare di rispondere alla sua domanda. Vai al **382**.

**196**

Alzi lo scudo appena in tempo per proteggerti dalla raffica di aculei lanciati dalla coda della Manticora, diretti al tuo cuore. Gli aculei si piantano nel tuo scudo, e tu rimani illeso. Estrai rapidamente la spada e avanzi verso la Manticora.

MANTICORA Abilità 11 Resistenza 11

Se vinci, vai al **364**.

**197**

Grazie al cielo la temperatura comincia a calare, e in breve l'aria è di nuovo fresca. Sulla sinistra del tunnel c'è una porta chiusa, con sopra una piccola lastra di ferro che puoi far scivolare di lato. Come procedi?

| | |
|---|---|
| Tenti di aprire la porta? | Vai al **171** |
| Fai scivolare di lato la lastra? | Vai al **156** |
| Continui verso nord? | Vai al **326** |

**198**

Quando il gas si disperde, torni al baule e ci guardi dentro. Sul fondo c'è un ciondolo, ma qualcuno ha già rimosso la gemma che vi era incastonata. Sei talmente stizzito che sbatti per terra il ciondolo ed esci dalla stanza pestando i piedi, incamminandoti nel tunnel. Vai al **230**.

**199**

I dardi sono troppi per poterli evitare tutti. Tira un dado per stabilire quanti dardi ti affondano nel corpo, e perdi 2 punti di Resistenza per ciascuno. Se sei ancora vivo, devi riposarti a lungo per riprenderti dalle ferite. Perdi 1 punto di Fortuna. Quando finalmente ti senti forte abbastanza per proseguire, lasci la stanza e continui a ovest lungo il tunnel. Vai al **74**.

**200**

La porta si apre su una piccola stanza dal pavimento coperto di paglia. Al centro della stanza c'è una grande gabbia coperta da un telo, alta circa due metri. Alla cima del telo è fissata una corda, che scorre attraverso un anello di ferro piantato nel soffitto e pende fino a terra, dove è assicurata a un paletto. Se vuoi sollevare il telo, vai al **321**. Se preferisci lasciare la stanza e seguire il tunnel verso nord, vai al **316**.

**201**

Frughi negli armadi e nelle casse della stanza di Edera, ma trovi solo un vecchio osso. Sulla parete est c'è una porta, e tu decidi di andartene, prendendo con te l'osso se lo desideri. Ora ti trovi all'estremità di un altro tunnel. Vai al **305**.

**202**

I riflessi del cobra sono più pronti dei tuoi, e la testa col cappuccio guizza in avanti a morderti. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **18**. Se sei sfortunato, vai al **42**.

**203**

Ti alzi barcollando e sfoderi la spada. Fai appena in tempo, perché quella bestia spaventosa si sta avvicinando rapidamente. Questa sarà una delle battaglie più difficili di tutta la tua vita.

MOSTRO DELL'ABISSO   Abilità 12  Resistenza 15

Se vinci, vai al **258**.

**204**

Sul piedistallo c'è un'invisibile piastra a pressione, e non appena ci riappoggi il teschio sopra, il meccanismo scatta. Immediatamente le balestre scaricano una pioggia di dardi nella stanza. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **131**. Se sei sfortunato, vai al **199**.

**205**

Mentre corri dietro ai Lepricani senti delle altre risate, solo che stavolta sono alle tue spalle. Ti guardi indietro e vedi altri sei Lepricani emergere da una porta segreta nella parete del tunnel. All'improvviso un ulteriore Lepricano ti salta sulla schiena da una piattaforma fissata al soffitto. Te lo scrolli di dosso e sfoderi la spada, al che i Lepricani ridono ancora più forte. Se vuoi attaccarli, vai al **306**. Se cerchi di distanziarli, vai al **161**.

**206**

Le stalattiti seguitano a cadere tutt'intorno, ma tu non hai abbastanza forze per far più che strisciare verso l'arcata. Improvvisamente senti un braccio intorno alla vita che ti tira su, e nella semincoscienza capisci che Throm ti sta portando via. Ti posa nel tunnel, al sicuro, e medica le tue ferite. Decidi di mangiare delle Provviste per aiutarti a recuperare le forze, e ne dài una porzione anche a Throm per ringraziarlo dell'aiuto. Lui si scusa per aver provocato la frana, e ti porge la mano. Nonostante il dolore, riesci a fare un sorriso e a stringergliela. Quando finalmente ti sei rimesso, ti alzi e vi incamminate verso est, con Throm ad aprire la strada. Vai al **60**.

**207**

Ti sfili la tunica e la stracci in due pezzi. Avvolgi ciascun brandello attorno a un piede, in modo da darti una qualche protezione contro la melma corrosiva, e corri avanti a grandi balzi. Una volta raggiunto il terreno solido al di là della fanghiglia, tenti freneticamente di strapparti dai piedi la tunica contaminata, usando la spada. Sfortunatamente un po' di melma ti ha raggiunto la caviglia: perdi 3 punti di Resistenza. Ripartendo in direzione nord, arrivi a un bivio. Se vuoi andare a ovest, vai al **386**. Se desideri proseguire a nord, vai al **218**.

**208**

La porta si apre verso l'interno. Prendi la rincorsa e balzi oltre la buca. Metti la corda nello zaino, risalti nel corridoio e ti dirigi a nord. Vai al **326**.

**209**

Con disappunto scopri che non solo tutte le Provviste rimaste sono pregne d'acqua e immangiabili, ma uno dei tesori che avevi trovato non c'è più. Cancella un oggetto, una gemma o una pozione dal tuo Equipaggiamento. Rimetti con cura nello zaino ciò che ti rimane e ti rimetti in cammino verso nord. Vai al **356**.

**210**

Entri in una stanza in cui un uomo in abiti sbrindellati è incatenato alla parete per il braccio sinistro. Vedi che non ha la mano destra, e capisci che dev'essere la mano inchiodata alla porta. Implorando pietà, l'uomo si ritrae da te per quanto gli concede la catena. Se vuoi liberarlo, vai al **27**. Se invece lasci la stanza e ti dirigi a nord, vai al **78**.

**211**

Riesci a liberarti dalla stretta di Edera, e sfoderi la spada. Lei raccoglie uno sgabello rotto e avanza verso di te.

EDERA Abilità 9 Resistenza 9

Se vinci, vai al **201**.

**212**

Afferri la corda saldamente e fai un passo indietro per prendere la rincorsa. Purtroppo, nella scarsa luce non noti che qualcuno ha tagliato la corda quasi in due, poco al di sopra della porzione che stai stringendo. Mentre oscilli sopra il baratro la corda improvvisamente si spezza, e tu precipiti a capofitto nell'abisso sottostante, gridando di paura. Vai al **285**.

**213**

Poco dopo il tunnel si divide in due. Dalla branca occidentale senti provenire un ronzìo. Se vuoi andare a ovest per indagare chi o cosa sta producendo quel rumore, vai al **108**. Se preferisci tirare dritto verso nord, vai al **14**.

**214**

Procedendo, vedi una linea rossa dipinta sul pavimento e un cartello appeso alla parete, che dice: "Armi vietate oltre questo punto". Se abbandoni tutte le armi prima di proseguire, vai al **389**. Se ignori il cartello e continui verso nord, vai al **181**.

**215**

La tua spada lacera facilmente il sottile rivestimento esterno della gigantesca palla di spore. Una spessa nube marrone di spore erompe dalla sfera e ti avvolge completamente. Alcune spore ti si appiccicano alla pelle, dove cominciano a prudere terribilmente. Grossi grappoli di spore ti si depositano in faccia e sulle braccia, e ti sembra di avere la pelle in fiamme. Perdi 2 punti di Resistenza. Grattandoti freneticamente le braccia pruriginose, oltrepassi la sfera ormai sgonfia e ti dirigi a est. Vai al **13**.

**216**

Riconoscendo la testa serpentina della Medusa, chiudi gli occhi per evitare lo sguardo mortale che ti tramuterebbe in pietra. Se vuoi entrare nella gabbia a occhi chiusi per eliminare la Medusa, vai al **308**. Se invece ti ritiri a occhi chiusi ed esci dalla stanza per proseguire a nord, vai al **316**.

**217**

Il corridoio comincia lentamente a salire, conducendoti costantemente verso nord. Non incontri nessuna biforcazione. Non ci sono porte o alcove da esaminare, e man mano che procedi abbassi un po' la guardia. Dopo un po' sei talmente spensierato che non ti accorgi di un filo sottile teso nel passaggio, vicino al pavimento. È solo quando il tuo piede ci inciampa e tu senti un rombo lontano che realizzi il tuo errore. Il rombo sale ad un livello quasi assordante, e all'improvviso nella penombra del tunnel vedi un enorme macigno che rotola verso di te, diventando più veloce ad ogni istante che passa. Lasciando cadere lo scudo, se ne hai uno (perdi 1 punto di Abilità), ti volti per sfuggire al masso in arrivo. Vai al **36**.

**218**

Ben presto raggiungi una doppia porta situata nella parete sinistra. Rimani in ascolto, ma non senti niente. Provi la maniglia, che gira; apri leggermente la porta e sbirci attraverso l'apertura. Un guerriero in armatura giace in terra a faccia in giù, sul pavimento di una stanza spoglia con pareti lisce e un basso soffitto. Si direbbe morto, dal momento che non muove un muscolo, nemmeno quando lo chiami. Una grossa gemma, forse un diamante, giace subito accanto al suo braccio proteso. Se vuoi entrare nella stanza e prendere la gemma, vai al **65**. Se preferisci continuare verso nord, vai al **252**.

**219**

Il dolore ai polmoni ti costringe a riaffiorare per tirare il fiato. Sfortunatamente uno dei Trogloditi ti vede e lancia un urlo ai suoi compagni. Rimani a guardare impotente mentre i loro arcieri prendono la mira, e vieni colpito a morte da una salva di frecce. Il tuo corpo senza vita viene trascinato via dal fiume, verso gli sconosciuti abissi della montagna.

**220**

Dalla campana echeggia un sordo rintocco, come quello di una campana a morto. Ogni cosa attorno a te comincia a vibrare, e tu stringi i denti quando anche la tua testa inizia a tremare. Tutto il tuo corpo è in preda ai tremiti, e cadi a terra. Tremi e sussulti, contorcendoti convulsamente sul pavimento mentre le vibrazioni si intensificano. Perdi 2 punti di Abilità e 2 di Resistenza. Cerchi disperatamente un modo di fermare la campana. Che cosa farai?

Gridi più forte che puoi? Vai al **61**
Cerchi di soffocare la campana con lo stivale? Vai al **346**

**221**

Il tunnel conduce ad un'umida caverna dall'alto soffitto e dal pavimento cosparso di rocce. Dall'alto pendono minacciose lunghe stalattiti sgocciolanti, simili a zanne, e l'acqua che cola costantemente da esse crea delle pozzanghere lattee sul pavimento. Il tunnel procede attraverso un'arcata scolpita a forma di bocca di demone. Se vuoi esplorare la caverna, vai al **374**. Se vai direttamente all'arcata, vai al **60**.

**222**

Riconosci la bestia: è una MANTICORA. Ricordando l'avviso della poesia, stai particolarmente attento alla sua coda, sulla cui punta cresce una profusione di aculei affilati, spessi e duri come dardi di ferro. Se hai uno scudo, vai al **196**. Se non lo possiedi, vai al **6**.

**223**

Con decisione, metti il piede sul primo paletto e salti su quello successivo. Quando atterri sul terzo, esso immediatamente rilascia una raffica di schegge affilate, ciascuna lunga diversi centimetri. Perdi 2 punti di Fortuna. Le schegge volano a grande velocità in tutte le direzioni, e non puoi evitare di essere colpito. Tira due dadi per sapere quante schegge ti affondano nella carne; ciascuna scheggia ti toglie 1 punto di Resistenza. Se sei ancora vivo, arranchi sopra i paletti rimanenti e ti siedi ad affrontare il doloroso compito di estrarre le schegge dal tuo corpo. Dopo esserti riposato un poco, procedi nuovamente verso est. Vai al **313**.

**224**

Sembra che non ci sia modo di proseguire verso nord. Ti volti e ripercorri il tunnel a ritroso, superando la sedia di legno. In breve sei di nuovo al bivio, e svolti a destra per andare a ovest. Vai al **43**.

## 225

Reagisci rapidamente, e riesci a recidere la lingua protesa della Belva Sanguinaria con un solo colpo di spada. La bestia urla di dolore, e si sporge in avanti cercando di schiacciarti tra le mascelle. Sarà una battaglia all'ultimo sangue.

BELVA SANGUINARIA Abilità 12 Resistenza 10

Non appena la ferisci, *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **97**. Se sei sfortunato, vai al **21**.

## 226

La carne è condita con erbe ricostituenti. Recuperi 3 punti di Resistenza. Adesso puoi andare all'alcova, se non l'hai già fatto (vai al **41**), oppure lasciare la stanza per proseguire a ovest (vai all'**83**).

## 227

Senza smettere di sorridere, il vecchio ti guarda. «Sbagliato,» ti dice quietamente. Vai all'**85**.

## 228

Allunghi la mano nella buca. All'improvviso ti si gela il sangue, quando senti qualcosa di tiepido e appiccicoso che ti si avvolge attorno al braccio. Riesci a tirare fuori il braccio dalla buca, ma sopra c'è attaccato un orribile tentacolo con delle ventose incredibilmente forti. Quando riesci finalmente a liberarti, il braccio ti trema dal dolore. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **150**. Se sei sfortunato, vai al **33**.

## 229

Non appena metti la testa sotto la luce blu, senti il suono di voci soffocate. Le facce non ridono più, e ora hanno un'espressione di angoscia disperata. Il triste volto di una fanciulla fluttua davanti a te, e comincia a sussurrare una poesia. Impietrito, la ascolti attentamente, convinto che abbia un messaggio speciale per te. La fanciulla declama:

> «Quando il corridoio dell'acqua incontrerà,
> una svelta ritirata a te non converrà.
> Fai un bel respiro e tuffati di cuore,
> se da questa Prova vuoi uscire vincitore.»

Tenendo a mente la poesia dell'eterea fanciulla, esci dalla colonna di luce e procedi velocemente verso nord. Vai al **107**.

**230**

Il tunnel comincia ad allargarsi, e in lontananza lo vedi aprirsi in una grande caverna, dove senti il suono di tante voci stridule. Ti avvicini cautamente all'ingresso e dai un'occhiata all'interno. Ci sono una ventina di ometti con orecchie e nasi lunghi, che corrono in cerchio attorno a un grande idolo d'oro. Che cosa fai?

Vai da loro e gli parli? Vai all'**88**
Cerchi di oltrepassarli senza farti vedere? Vai al **5**
Bevi una Pozione di Sdoppiamento (se ce l'hai)? Vai al **385**

**231**

Trovi una pozzanghera dietro i due Hobgoblin morti, e bevi l'acqua fresca a grosse sorsate, più rapidamente che puoi. L'acqua neutralizza l'acido, e lentamente cominci a riprenderti. Ancora dolorante, ti rialzi e ti dirigi verso nord. Vai al **110**.

**232**

Se sei disarmato, vai al **286**. Se hai ancora le tue armi, vai al **320**.

**233**

Strappi un grosso pezzo di fungo e lo mordi avidamente. Subito il tuo stomaco si gonfia, e riesci persino a vederlo dilatarsi sotto la cintura. Il tuo intero corpo si sta espandendo, strappando rumorosamente i vestiti. Diventi sempre più grande, e in breve hai la faccia schiacciata contro il soffitto. I funghi che hai mangiato sono molto ricercati dai maghi per le loro pozioni di accrescimento, ma per te significano morte: sei troppo grosso per lasciare lo scantinato, e la tua avventura termina qui.

**234**

Poco dopo raggiungi una sezione del tunnel ricoperta da una spessa fanghiglia verde. Sembra pericolosa, e decidi di provarne gli effetti su un pezzo di stoffa. La melma corrosiva brucia la stoffa istantaneamente, senza lasciarne traccia. Se hai con te un paio di trampoli, vai al **183**. Se non li hai, vai al **207**.

**235**

Non hai il tempo di reagire prima che il dardo ti si pianti nella coscia. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **73**.

**236**

Il pugno si ritrae, preparandosi a colpire ancora. Con la mano libera sguaini la spada e cerchi di tagliare la maniglia. Anche se non lo sai, quella che ti sta attaccando è la forma fluida di un IMITATORE.

IMITATORE Abilità 9 Resistenza 8

Non appena lo ferisci, vai al **314**.

**237**

Il tunnel svolta improvvisamente a sinistra, e procede verso nord fin dove riesci a vedere. Poco dopo arrivi a una porta chiusa, sita alla tua sinistra. Se vuoi aprirla, vai al **12**. Se preferisci continuare verso nord, vai al **100**.

**238**

Mentre cadi riesci ad afferrare la corda con le mani. Lentamente ti trascini all'altro versante, e ti arrampichi oltre il bordo. Togli l'elmo dal paletto e te lo metti in testa. È stato creato da un fabbro molto esperto: guadagni 1 punto di Abilità. Per nulla intenzionato a rischiare un'altra camminata sulla corda, riattraversi a forza di braccia. Tornato sul terreno solido, oltrepassi l'arcata e prosegui verso nord. Vai al **291**.

**239**

Non molto tempo dopo trovi una porta chiusa alla tua sinistra. Accosti l'orecchio e resti in ascolto, ma non senti niente. Se vuoi aprire la porta, vai al **102**. Se vuoi proseguire verso nord, vai al **344**.

**240**

Guardando giù vedi i corpi maciullati dei Guardiani Alati stesi a terra, immobili. Ti dedichi a estrarre l'occhio di smeraldo dell'idolo usando la punta della spada. Alla fine viene via, e quando ti cade in mano rimani stupito da quanto è pesante. Sperando che ti possa tornare utile in seguito, lo infili nello zaino. Se adesso vuoi estrarre l'occhio destro, vai al **34**. Se preferisci tornare a terra, vai all'**89**.

**241**

Sulla parete est del tunnel c'è un'arcata nascosta da una tenda di velluto marrone. Se vuoi tirare indietro la tenda e attraversare l'arcata, vai al **393**. Se procedi verso nord, vai al **291**.

**242**

Scrolli la testa, cercando disperatamente di non svenire; ma il calore è troppo forte per te, e crolli a terra privo di conoscenza. Tira due dadi: se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **48**. Se è superiore, vai al **366**.

**243**

Coprendoti naso e bocca con la mano per non respirare il gas, segui lo Gnomo oltre la porta. Entri in un altro tunnel, alla fine del quale c'è la stupenda visione della luce del giorno. Con tua grande sorpresa, lo Gnomo giace morto a metà del tunnel. Ha un dardo di balestra conficcato nel cranio. Lo Gnomo, nella sua fuga per la libertà, è incappato nell'ultima trappola del Barone Sukumvit. Oltrepassi il suo cadavere ed esci alla sfolgorante luce del sole. Vai al **400**.

**244**

L'uomo prende il tuo Pezzo d'Oro e ti dice che in un tunnel diretto a nord c'è una sedia di legno intagliata a forma di uccello demoniaco. Nel bracciolo della sedia c'è un pannello segreto che contiene una fiala di pozione. «Se non ricordo male, è una Pozione di Sdoppiamento. Buona fortuna. Spero che ci rincontreremo fuori da questi tunnel infernali.» L'uomo si allontana incespicando, e tu continui il tuo viaggio. Vai al **109**.

**245**

Non hai altra scelta che aprire la porta: il muro è troppo liscio per poterlo scalare. Fai un respiro profondo, giri la maniglia ed entri in un abisso dal pavimento coperto di sabbia. Là, alto dieci metri, eretto sulle grosse zampe posteriori davanti alla doppia porta sulla parete opposta, c'è un enorme mostro simile a un dinosauro. Ha la pelle verde, coriacea e maculata, e una bocca piena di denti affilati come rasoi. Le mascelle si aprono e si chiudono con una forza che spezzerebbe qualsiasi osso, e nemmeno tu puoi fare a meno di tremare mentre ti avvicini con la spada sguainata.

MOSTRO DELL'ABISSO Abilità 12 Resistenza 15

Se vinci, vai al **258**.

**246**

Anche se sei stato il più cauto possibile, la tua gamba struscia contro uno dei paletti, che immediatamente rilascia una raffica di schegge affilate, ciascuna lunga diversi centimetri. Perdi 2 punti di Fortuna. Le schegge volano a grande velocità in tutte le direzioni, e non puoi evitare di essere colpito. Tira due dadi per sapere quante schegge ti affondano nella carne; ciascuna scheggia ti toglie 1 punto di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti siedi e affronti il doloroso compito di estrarre le schegge dal tuo corpo prima di proseguire verso est. Vai al **313**.

## 247

La bestia che hai di fronte è la temuta MANTICORA. Sulla punta della coda le cresce una profusione di aculei affilati, spessi e duri come dardi di ferro. Improvvisamente la bestia fa scattare la coda, lanciando una raffica di aculei nella tua direzione. Tira un dado. Il risultato è il numero di aculei che ti colpiscono: perdi 2 punti di Resistenza per ciascuno. Se sei ancora vivo, avanzi barcollando per attaccare la Manticora con la spada prima che possa lanciarti altri aculei mortali.

MANTICORA Abilità 11 Resistenza 11

Se vinci, vai al **364**.

## 248

La porta si apre su un tunnel diretto a nord. Ti chiudi la porta alle spalle e ti rimetti in marcia. Vai al **214**.

**249**

Hai appena il tempo di sentire lo Gnomo dire «Una corona e due teschi» prima che un bianco lampo di energia erompa dalla serratura e ti colpisca in pieno petto, facendoti perdere i sensi. Tira un dado, aggiungi 1 al risultato e sottrai il totale dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo ti riprendi, e lo Gnomo ti dice di ritentare. Sai di aver messo una gemma al posto giusto, ma quale? Sospirando, provi una nuova combinazione.

| A | B | C | |
|---|---|---|---|
| Smeraldo | Diamante | Zaffiro | Vai al **16** |
| Diamante | Zaffiro | Smeraldo | Vai al **392** |
| Zaffiro | Smeraldo | Diamante | Vai al **177** |
| Smeraldo | Zaffiro | Diamante | Vai al **287** |
| Diamante | Smeraldo | Zaffiro | Vai al **132** |
| Zaffiro | Diamante | Smeraldo | Vai al **249** |

**250**

Mentre corri verso la porta, il vecchio ti grida dietro: «Dove corri? Nessuno può sfuggirmi. Fermati, o ti tramuterò in pietra in questo istante!» Come agisci?

Continui a correre? Vai al **44**
Ti giri e lo attacchi con la spada? Vai al **195**
Gli dici che risponderai alla sua domanda? Vai al **382**

## 251

La voce misteriosa riecheggia nuovamente, ma stavolta, con tua grande sorpresa, ti parla in tono assai meno minaccioso: «Bene! Al mio signore piace la gente di spirito. Prendi questo dono: esaudirà un tuo desiderio, ma uno soltanto. Addio.» Un anello d'oro appare magicamente dal nulla e atterra ai tuoi piedi con un dolce tintinnìo. Lo raccogli e te lo infili al dito. La porta si apre, e tu torni nel tunnel per proseguire verso nord. Vai al **344**.

## 252

Il tunnel si dirige a nord per un bel pezzo prima di interrompersi in un vicolo cieco. Dalla parete ovest spunta l'imboccatura di uno scivolo, che a quanto pare è l'unica alternativa al tornare indietro. Decidi di rischiare, e ti arrampichi dentro lo scivolo. Slitti dolcemente verso il basso e atterri di schiena in una stanza. Vai al **90**.

## 253

Prendi l'osso dallo zaino e lo lanci giù per le scale. I latrati si fanno più forti, mutandosi poi in ringhi e brontolii quando l'osso atterra in fondo alle scale. Scendi lentamente i gradini con la spada in pugno, e vedi due grossi e neri CANI DA GUARDIA che si azzuffano accanto all'osso. Li superi di corsa e prosegui nel tunnel. Vai al **315**.

**254**

Sguaini la spada e avanzi lentamente verso il grosso e viscido Bruco della Roccia.

BRUCO DELLA ROCCIA    Abilità 7   Resistenza 11

Se vinci, vai al **76**. Puoi *Fuggire* dopo due scontri correndo verso ovest: vai al **117**.

**255**

Mentre percorri lo stretto sentiero, tutt'a un tratto cominci a sentirti stordito. Il gas della pozza sta facendo effetto: ti si annebbia la vista, e perdi l'equilibrio. Sei solo vagamente consapevole della lingua della Belva Sanguinaria che ti si avvolge attorno alle gambe e ti trascina nella pozza di melma. Dopo che l'infame fanghiglia ti avrà predigerito, la Belva Sanguinaria ti consumerà a suo piacimento.

**256**

Memore dell'avviso del vecchio, esamini il bracciolo alla ricerca del pannello segreto. Trovi una fessura, quasi invisibile, e cominci a premere e a tastare tutt'attorno. Di colpo si apre un pannello, e vedi una cavità contenente una fiala di vetro. La prendi e leggi l'etichetta: "Pozione di Sdoppiamento – dose unica. Questo liquido permetterà al tuo corpo di assumere l'aspetto di qualsiasi essere nelle vicinanze." Metti nello zaino la strana pozione e procedi verso nord. Vai al **188**.

**257**

In tasca a uno degli Orchetti trovi un Pezzo d’Oro e un tubicino cavo di legno. Infili gli oggetti nello zaino e ti avvii verso ovest. Vai al **164**.

**258**

Sei esausto, e ti siedi a riposare sulla coda della bestia morta. Guardando ai tuoi piedi, ad un tratto noti un anello di ferro che spunta dalla sabbia. Se vuoi tirarlo, vai al **95**. Se preferisci lasciare l’abisso tramite la doppia porta, vai al **248**.

**259**

Ignorando il dolore, continui a correre. Davanti a te vedi un fiume sotterraneo che scorre nella caverna da est a ovest, e un ponte di legno che lo attraversa. Se corri sul ponte, vai al **318**. Se ti tuffi nel fiume, vai al **47**.

**260**

Riesci ad afferrare il lobo dell’orecchio dell’idolo, e ritrovi l’appiglio col piede. Ti arrampichi sul volto dell’idolo e ti siedi sul suo naso. Sguaini la spada e pensi a quale occhio ingioiellato cavare per primo. Se vuoi cavare l’occhio sinistro, vai al **166**. Se vuoi cavare il destro, vai al **140**.

**261**

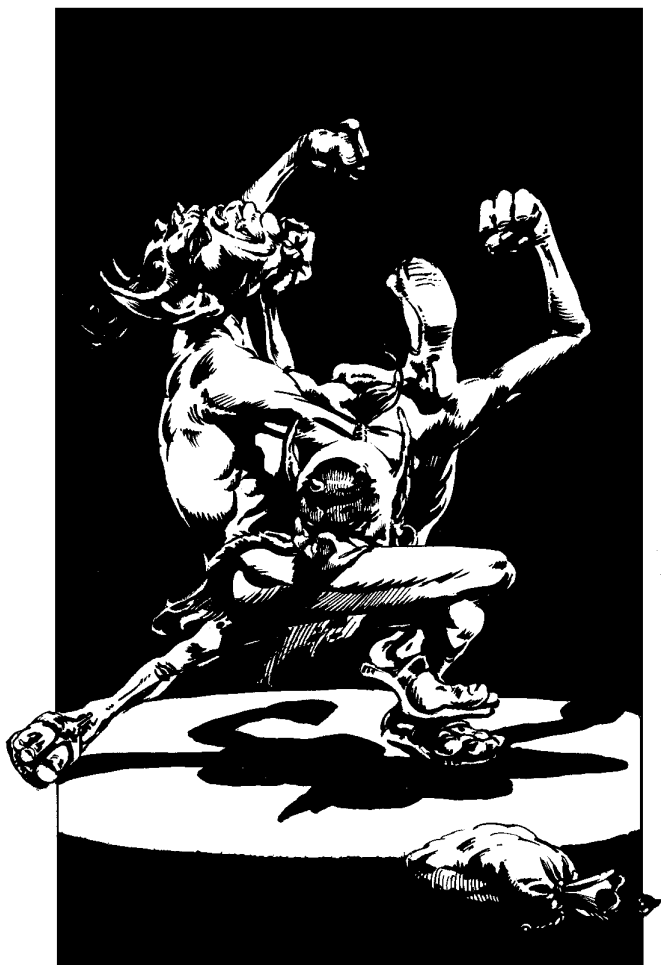
Per quanto ti sforzi, non riesci a sfilare il cappio dal collo dell'idolo. Alla fine rinunci, e abbandoni lì la corda a disposizione di chiunque verrà dopo di te. Nella caverna non c'è nient'altro di interessante, perciò raggiungi la parete nord e ti addentri nel tunnel. Vai al **239**.

**262**

La porta si apre su un altro tunnel diretto a nord. Davanti a te vedi due fontane di pietra, una su ciascun lato del tunnel, scolpite a forma di cherubini. L'acqua esce dalle loro bocche e ricade in piccole vasche di pietra ai loro piedi. Tu:

| | |
|---|---|
| Bevi dalla fontana a sinistra? | Vai al **337** |
| Bevi dalla fontana a destra? | Vai al **173** |
| Procedi verso nord? | Vai al **368** |

**263**

La porta si apre su un altro tunnel. Andando a ovest, ben presto arrivi ad un'altra porta, sulla parete nord. Se vuoi aprirla, vai al **153**. Se invece preferisci proseguire, vai al **74**.

**264**

Davanti a te, nella fioca luce, vedi due HOBGOBLIN che lottano furiosamente, tirandosi pugni e calci. Sul pavimento c'è un borsello di cuoio, che parrebbe essere l'oggetto della disputa. Che cosa fai?

Cerchi di parlare con loro? Vai al **130**
Li attacchi con la spada? Vai al **51**
Cerchi di sgattaiolare oltre
senza farti vedere? Vai al **355**

**265**

Strofini il tuo anello magico e desideri che il Demone degli Specchi sia ritrasportato nel suo mondo, per non tornare mai più. Mentre sta ancora avanzando verso di te, il Demone inizia a vibrare e a dissolversi. Poi svanisce completamente, e tu puoi continuare la tua ricerca andando a nord. Vai al **122**.

**266**

Frughi negli armadi e nelle casse, ma trovi soltanto un vecchio osso, che se vuoi puoi tenere. Lasciando la stanza dalla porta a est, ti ritrovi all'estremità di un altro tunnel. Vai al **305**.

**267**

Poco dopo il tunnel termina in un bivio. Guardando a destra e a sinistra vedi degli stretti corridoi che si perdono in lontananza. Se vai a ovest, vai al **352**. Se vai a est, vai al **68**.

## 268

Balzi in avanti e cerchi di acciuffare il capo per prenderlo in ostaggio. Purtroppo i Trogloditi si aspettavano questa mossa, e sei dei loro arcieri ti lanciano immediatamente le loro frecce. La loro mira è perfetta, e tutte e sei le frecce trovano il bersaglio. Cadi a terra, morto. I Trogloditi hanno brutalmente interrotto il tuo viaggio.

## 269

Ti svuoti sulla mano il contenuto della boccetta e te lo applichi sulle ferite. Il suo potere curativo ha un effetto immediato, e cominci a sentirti più forte. Recuperi 3 punti di Resistenza. Se non l'hai già fatto, puoi mangiare il riso e bere l'acqua (vai al **330**) o lasciare il salone, portando con te solo il diamante (vai al **127**).

## 270

Il coperchio della scatola si solleva facilmente. All'interno trovi due Pezzi d'Oro e un appunto scritto su un pezzetto di pergamena, indirizzato a te. Dopo esserti messo l'oro in tasca, leggi il messaggio, che dice: "Ben fatto. Per lo meno hai il buon senso di fermarti ad approfittare dell'aiuto che ti viene offerto. Ora ti informo che dovrai trovare e usare diversi oggetti, se speri di superare trionfante il mio Labirinto della Morte. Firmato: Sukumvit." Mandando a mente l'avviso, stracci il foglietto in tanti pezzettini e prosegui a nord lungo il tunnel. Vai al **66**.

**271**

Proprio quando stai per lasciare la presa sullo scudo per scagliarlo oltre il baratro, esso ti scivola di mano e rotola via. Non riesci a riprenderlo prima che cada oltre il bordo del fosso, rimbalzando rumorosamente contro le pareti fino al fondo. La perdita dello scudo riduce le tue capacità combattive: perdi 1 punto di Abilità. Maledicendo la tua goffaggine, fai un passo avanti, salti al di là del baratro e atterri sano e salvo dall'altra parte. Senza perdere altro tempo, continui a est. Vai al **237**.

**272**

Anche se la Belva Sanguinaria è troppo grossa e pesante per uscire dalla sua pozza, la sua lunga lingua si estende e ti si avvolge attorno alle gambe. Sempre incosciente, vieni trascinato dentro la pozza di melma. Dopo che l'infame fanghiglia ti avrà predigerito, la Belva Sanguinaria ti consumerà a suo piacimento.

## 273

La palla di legno colpisce il teschio, facendolo cadere dal piedistallo sul pavimento. Con tua grande sorpresa, le balestre non rilasciano i loro dardi mortali. Entri cautamente nella stanza e raccogli il teschio da terra. Identifichi gli occhi gialli come topazi, e li estrai rapidamente dalle orbite. Poi li metti nello zaino, chiedendoti se nella stanza ci sia ancora qualche trappola in agguato. Cosa farai?

Ti metti a quattro zampe e strisci fuori col teschio in mano? Vai al **15**

Rimetti il teschio sul piedistallo prima di andartene? Vai al **204**

## 274

Sali nervosamente sulla corda, senza osare guardare in basso. A metà strada cominci a innervosirti, e metti un piede in fallo. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **238**. Se è superiore alla tua Abilità, vai al **359**.

## 275

Un denso fumo si alza dal pavimento dove l'acido si è versato dalla giara rotta. Strisci disperato, cercando di trovare dell'acqua potabile nelle basse pozzanghere del tunnel sgocciolante. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **231**. Se sei sfortunato, vai al **309**.

## 276

Mentre cerchi di abbattere la porta a spallate, senti le voci stridule dei Trogloditi nel tunnel. Sei in trappola, e sfoderi la spada. I Trogloditi si avvicinano, con gli archi tesi, e una salva di frecce ti colpisce senza pietà. Il tuo corpo senza vita si accascia al suolo negli abissi del Labirinto della Morte.

## 277

Il tunnel fa una brusca curva a destra e poi, un centinaio di metri più avanti, raggiunge un bivio. Guardando a sinistra, vedi due corpi accasciati sul pavimento. Decidi di indagare. Vai al **338**.

**278**

La tua spada colpisce uno dei veri occhi della Belva Sanguinaria, e l'effetto è devastante. La creatura si accascia nella pozza, agitandosi freneticamente avanti e indietro. Cogli l'occasione e corri lungo il bordo della pozza verso il tunnel d'uscita. Vai al **134**.

**279**

Arrivi a una biforcazione. C'è una nuova diramazione che porta verso ovest, ma le impronte bagnate che ti hanno condotto qui proseguono a nord, e tu decidi di continuare a seguirle. Vai al **32**.

**280**

Il tunnel prosegue verso est per un bel pezzo prima di raggiungere un bivio. Pareti, soffitto e pavimento del tunnel a sud sono ricoperti di una spessa melma verde, perciò decidi che è più sicuro dirigersi a nord. Vai al **218**.

**281**

Con un colpo della tua fidata spada decapiti il Boa Constrictor. Srotoli il corpo del serpente da attorno all'Elfa, e cerchi di rianimarla. I suoi occhi si aprono un poco, ma ti rendi conto che per lei non c'è speranza. Lei ti guarda e sorride, poi dice in un soffio: «Grazie. So che per me è troppo tardi, ma ti dirò quello che ho appreso. L'uscita è più avanti, ma per aprire l'ultima porta ti serviranno delle gemme. Una è un diamante, ma non so cosa siano le altre. Purtroppo non ho trovato il diamante, ma ti consiglio di cercarne uno. Buona fortuna.» I suoi occhi si chiudono, e l'Elfa si accascia sul freddo pavimento. La osservi tristemente mentre esala l'ultimo respiro. Sapendo che lei non disapproverebbe, prendi i suoi due pugnali e apri il suo zaino di cuoio. Dentro ci trovi del pane azzimo, uno specchio e un amuleto d'osso a forma di scimmia. Se vuoi mangiare il pane, vai al **399**. Se ti accontenti dello specchio e dell'amuleto e torni al tunnel per dirigerti a nord, vai al **192**.

**282**

Poco dopo il tunnel termina in un bivio. Là, solo e indeciso sulla via da prendere, c'è uno dei tuoi rivali: è uno dei Barbari. Lo chiami, ma a tutta prima lui non ti risponde: si limita a guardarti freddamente, con le mani strette intorno all'ascia. Ti avvicini e gli chiedi da che parte intende andare. Lui risponde con un grugnito, dicendo che è diretto a ovest, e che se vuoi puoi andare con lui. Se vuoi andare a ovest col Barbaro, vai al **22**. Se preferisci declinare l'offerta e andartene a est da solo, vai al **388**.

**283**

Per nasconderti completamente sei costretto a infilarti in profondità nella fessura. Da questa scomoda posizione non sei in grado di vedere il proprietario dei piedi che avanzano lentamente, strascicando. Un minuto più tardi tutto è nuovamente silenzioso, così esci nel tunnel e ti dirigi a ovest. Vai al **109**.

**284**

Hai bevuto una pozione contenuta in un libro di pelle nera? Se l'hai fatto, vai al **398**. Se non hai bevuto questa pozione, vai al **57**.

**285**

Atterri pesantemente sulla schiena, ma per fortuna lo zaino attutisce la caduta. Perdi 1 punto di Abilità e 2 di Resistenza. In fondo al fosso è quasi buio pesto, e tu strisci sul pavimento, avanzando a tentoni. Ad un tratto con la mano tocchi qualcosa di freddo, duro e liscio. L'oggetto è piccolo e rotondo, ma non riesci a capire di che cosa si tratti. Lo metti nello zaino, sperando di dargli un'occhiata una volta fuori dalla fossa. Continui a strisciare, e poco dopo trovi la parete del fossato. È troppo liscia da scalare, e devi scavarci degli appigli con la spada. Ci vuole un bel po', ma alla fine esci dalla fossa sul versante est. Immediatamente esamini l'oggetto che hai trovato, e scopri che è un rubino rosso sangue. Sei assolutamente deliziato, e ti incammini verso est di ottimo umore, fischiettando sommessamente. Vai al **237**.

**286**

Abbandonare le tue armi è stato ovviamente un errore, ma per lo meno adesso puoi prendere quelle del Ninja. Scegli uno dei suoi lunghi coltelli, e la lunga spada ricurva. La lama d'acciaio tagliente è straordinariamente dura, e non puoi fare a meno di ammirarne l'eccezionale bellezza. Aggiungi 4 punti alla tua Abilità e vai al **320**.

**287**

Hai appena il tempo di sentire lo Gnomo dire «Una corona e due teschi» prima che un bianco lampo di energia erompa dalla serratura e ti colpisca in pieno

petto, facendoti perdere i sensi. Tira un dado, aggiungi 1 al risultato e sottrai il totale dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo ti riprendi, e lo Gnomo ti dice di ritentare. Sai di aver messo una gemma al posto giusto, ma quale? Sospirando, provi una nuova combinazione.

| A | B | C | |
|---|---|---|---|
| Smeraldo | Diamante | Zaffiro | Vai al **16** |
| Diamante | Zaffiro | Smeraldo | Vai al **392** |
| Zaffiro | Smeraldo | Diamante | Vai al **177** |
| Smeraldo | Zaffiro | Diamante | Vai al **287** |
| Diamante | Smeraldo | Zaffiro | Vai al **132** |
| Zaffiro | Diamante | Smeraldo | Vai al **249** |

**288**

Guardi alla tua sinistra e vedi Throm incombere sul Troll che ha ucciso. Sta sanguinando da una profonda ferita alla spalla, ma la cosa non sembra preoccuparlo. Frughi i cadaveri dei Troll delle Caverne, ma non trovi nulla eccetto un anello d’osso, infilato in un cordino di cuoio appeso al collo di uno dei due. Sull’anello è inciso un simbolo che Throm riconosce: ti spiega che dev’essere appartenuto ai druidi del nord, e che un simile antico talismano è in grado di incrementare i tuoi poteri, se il tuo corpo è in grado di accettarlo. Throm non intende toccarlo, e consiglia anche a te di lasciarlo perdere. Se vuoi indossare l’anello, vai al **64**. Se preferisci proseguire verso est con Throm, vai al **221**.

**289**

Il drappo si solleva oltre la gabbia, e lì, con tuo orrore, vedi il viso di una vecchia i cui capelli sono un ammasso di serpi frementi. È la terribile MEDUSA! *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **216**. Se sei sfortunato, vai al **19**.

**290**

Tira due dadi. Se il totale è otto, vai al **152**. Se tiri qualsiasi altro numero, vai al **121**.

**291**

Il tunnel continua a lungo in direzione nord prima di fare una brusca svolta a destra. Dietro l'angolo c'è un vicolo cieco; solo l'imboccatura di uno scivolo ti offre una speranza di proseguire. Decidi di tentare, e ti arrampichi sullo scivolo. Slitti dolcemente verso il basso, e atterri di schiena in una nuova stanza. Vai al **90**.

**292**

Giungi in vista di una porta sulla parete sinistra del tunnel. Accosti l'orecchio, ma non senti niente. La porta non è chiusa a chiave, e la maniglia gira facilmente. Se vuoi aprire la porta, vai al **93**. Se decidi di proseguire, vai al **230**.

**293**

Seguendo le tre serie di impronte lungo la diramazione ovest del tunnel, ben presto arrivi a un bivio. Se vuoi proseguire verso ovest, seguendo due serie di impronte, vai al **137**. Se vuoi invece andare a nord, seguendo la terza serie di impronte, vai al **387**.

**294**

Con la mano libera estrai il pugnale dalla cintura e colpisci la lingua della Belva Sanguinaria. La creatura grida di dolore e rotola in avanti fin dove riesce, cercando di afferrarti tra le mascelle piene di sangue. Devi combatterla dal basso, usando il pugnale. Riduci di 2 punti la tua Abilità per la durata di questo combattimento, dal momento che non stai usando la spada.

BELVA SANGUINARIA   Abilità 12   Resistenza 10

Non appena vinci uno scontro, *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **97**. Se sei sfortunato, vai al **21**.

**295**

Mentre corri verso l’arcata inciampi su un sasso e perdi l’equilibrio. Cadi scompostamente a terra, e prima che tu possa rialzarti una stalattite ti cade addosso, trapassandoti la gamba con la punta acuminata. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **206**.

**296**

Più avanti vedi che il tunnel fa una svolta, oltre la quale procede verso nord. Ti fermi prima di svoltare, sorpreso dal suono di voci acute che bisbigliano e ridacchiano. Se sguaini la spada e guardi dietro l'angolo, vai al **49**. Se preferisci tornare al bivio e prendere la direzione nord, vai al **241**.

**297**

La perdita degli oggetti faticosamente conquistati sta diventando un problema: perdi 1 punto di Fortuna. Senza neanche ringraziarti, Edera ti sbatte fuori dalla stanza oltre una porta sulla parete est, e tu ti ritrovi all'estremità di un altro tunnel. Vai al **305**.

**298**

Vedi uno zaino abbandonato contro la parete del tunnel. Apparterrà a uno dei tuoi rivali? Se vuoi guardare dentro lo zaino, vai al **304**. Se preferisci proseguire verso nord, vai al **279**.

**299**

La porta si apre su una grande stanza, e rimani sconvolto al vedere uno dei tuoi rivali, palesemente andato incontro ad una morte improvvisa e cruenta. È uno dei Barbari, impalato da molti lunghi aculei di ferro fissati ad un telaio di legno che è scattato su dal pavimento. A terra sono sparsi rifiuti e detriti, che nascondevano un filo che il Barbaro deve aver calpestato, attivando la trappola. Sulla parete più lontana c'è un'alcova, in cui riesci a scorgere un calice d'argento poggiato su un tavolino di legno. Che cosa fai?

Frughi il Barbaro? Vai al **126**
Vai all'alcova? Vai al **41**
Chiudi la porta e prosegui a ovest? Vai all'**83**

**300**

Con tutta la tua forza vibri la spada contro lo specchio, ma senza alcun risultato. Lo specchio non si rompe, e il Demone degli Specchi continua ad avanzare. Se vuoi riprovare a rompere lo specchio, vai al **141**. Se preferisci piuttosto attaccare il Demone, vai al **327**.

## 301

Il tubo è umido e scivoloso, ma tu ci strisci dentro in una fetida oscurità, sdrucciolando continuamente. Ad un tratto la tua mano tocca qualcosa di duro e squadrato, che sembra fatto di legno. Quando lo agiti fa rumore, e deduci che deve trattarsi di una scatola. Se vuoi tornare indietro, uscire dal tubo ed esaminare la tua scoperta, vai al **162**. Se invece vuoi procedere lungo il tubo, portando con te la scatola per esaminarla più tardi, vai al **4**.

## 302

Dopo circa venti minuti il Nano riappare sulla balconata. Ti chiama e ti dice, «Be', mi ritrovo per le mani un problema piuttosto interessante. Preparati ad affrontare il tuo prossimo avversario.» La porta di legno si solleva ancora, e sei sorpreso di vedere un volto familiare. È Throm! È pieno di lividi e ferite, e non sembra riconoscerti. È chiaramente in delirio, e avanza barcollando con l'ascia sollevata per attaccarti. Il Nano ride e dice, «L'ha morso il cobra, ma quello è forte come un bue ed è riuscito a sopravvivere, anche se molti uomini sarebbero morti. Adesso devi combattere con lui per decidere una buona volta chi di voi due continuerà la Prova dei Campioni.» Gridi e lanci insulti al Nano, protestando per la crudeltà di una simile contesa. Lui si limita a ridere, e tu non hai altra scelta che difenderti contro il povero Throm.

| THROM | Abilità 10 | Resistenza 12 |
|---|---|---|

Nonostante le ferite, Throm è immensamente forte. Se vinci, vai al **379**.

**303**

Con la mano libera tiri fuori la giara dallo zaino. Togli il tappo coi denti e verso l'acido sulla porta, che è in realtà la forma fluida di un IMITATORE. Con un forte sibilo, si solleva un getto di fumo quando l'acido comincia immediatamente a bruciare l'Imitatore. La creatura si scioglie rapidamente, e tu puoi allontanarti senza danni. Non avendo altra scelta, giri la maniglia dell'altra porta, non senza una certa apprensione. Vai al **262**.

**304**

Sul fondo dello zaino c'è un Pezzo d'Oro solo soletto. Quando allunghi la mano per prenderlo, improvvisamente senti un leggero solletico risalirti lungo la mano. Ritrai la mano lentamente, cercando di controllare il panico crescente, e rimani orripilato alla vista di una VEDOVA NERA. Prima che tu possa scrollarlo via, il ragno ti affonda le zanne velenose nel polso. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **20**.

**305**

Il tunnel termina con dei gradini di pietra che scendono. Dal piano di sotto senti latrare dei cani. Hai con te un vecchio osso? Se sì, vai al **253**. Altrimenti vai al **148**.

**306**

Prima che tu possa fare un solo passo, uno dei Lepricani ti getta addosso una polverina luccicante. Ti ritrovi immediatamente paralizzato, incapace di muovere un muscolo. Resti a guardare impotente i Lepricani che ti frugano in saccoccia e se la filano con tutti i tuoi averi, lasciandoti lo zaino vuoto. Perdi 2 punti di Fortuna. Circa un’ora dopo l’effetto paralizzante della polvere si esaurisce, e riesci di nuovo a sentirti le membra. Furibondo per la perdita subìta, ti avvii verso nord pestando i piedi, deciso a vendicarti. Vai al **29**.

**307**

L'armadio contiene un martello di legno e dieci chiodi di ferro, che infili nello zaino mente ti chiedi quale porta aprire. Se apri quella a ovest, vai al **263**. Se scegli quella a nord, vai al **136**.

**308**

La Medusa strilla quanto entri nella gabbia, con gli occhi fermamente chiusi, e cominci ad agitare selvaggiamente la spada da una parte all'altra. Senti la lama affondarle profondamente nel fianco, e odi un tonfo sordo quando la Medusa ricade pesantemente a terra. Riapri gli occhi, e rabbrividisci alla vista della figura prostrata della Medusa. La sua tunica è chiusa da una grossa spilla, ornata da una luminosa gemma rossa: un granato. Lo togli dalla spilla, te lo metti in tasca e lasci la stanza, diretto a nord. Vai al **316**.

**309**

Arranchi freneticamente sul pavimento alla ricerca di una pozza d'acqua, ma non ne trovi nessuna. L'acido ti brucia la gola procurandoti un dolore lancinante. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **231**. Se sei sfortunato, vai al **193**.

**310**

Raggiungi la parete opposta della stanza, e trovi due porte. Se vuoi aprire quella di sinistra, vai al **339**. Se apri quella di destra, vai al **262**.

**311**

Il Barbaro accetta la tua proposta alternativa con riluttanza. Prendete la rincorsa e saltate oltre il baratro. Atterrati sani e salvi dall'altra parte, proseguite nel tunnel. Il Barbaro, che apre la strada, all'improvviso inciampa su una pietra che si inclina in avanti, liberando dal soffitto un macigno sconnesso che gli cade addosso, buttandolo a terra e sfracellandogli il cranio. Dovrai proseguire la tua ricerca da solo. Vai al **325**.

**312**

Il disco affilatissimo ti sibila accanto all'orecchio e si conficca profondamente in un pilastro. Voltandoti ad affrontare l'uomo che intende assassinarti, ti prepari mentre lui avanza con la lunga spada stretta in pugno.

| NINJA | Abilità 11 | Resistenza 9 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **232**.

**313**

Il tunnel finisce a un bivio. Le impronte che hai seguito svoltano a nord, e decidi di stargli dietro. Vai al **32**.

**314**

La tua spada taglia via la maniglia; separata dal corpo, la membrana si raggrinzisce e cade a terra. Non avendo altra scelta, giri la maniglia dell'altra porta, con una certa apprensione. Vai al **262**.

## 315

Il tunnel gira bruscamente verso sinistra e termina davanti a un alto muro, nel quale si trova una porta. Dall'altra parte del muro si ode un feroce ruggito, e ti chiedi quale immane bestia potrebbe mai produrre un rumore simile. Se hai un rotolo di corda e un rampino, vai al **129**. Se non possiedi questi oggetti, vai al **245**.

## 316

Il tunnel procede per un po' prima di raggiungere un bivio. Se vuoi prendere il nuovo tunnel verso ovest, vai al **296**. Se preferisci continuare in direzione nord, vai al **241**.

## 317

Tastando le pareti della galleria con la spada, ti fai strada alla cieca in mezzo alla bava viscida. Segui le serpentine del passaggio per quella che ti sembra un'eternità, e cominci a chiederti dove mai potrebbe condurre. Ad un tratto senti qualcosa che striscia davanti a te. Resti paralizzato dalla paura, e cerchi disperatamente di scrutare in quell'oscurità totale. Prima che tu capisca che cosa stia succedendo, vieni afferrato intorno al collo dalle potenti mandibole di un altro Bruco della Roccia. È la femmina di quello che hai ucciso, ed è stata attratta dall'odore del sangue sulla tua spada. La creatura stringe la morsa, finché il tuo collo non si spezza come un ramoscello. La tua avventura finisce qui.

**318**

Superato il ponte, attraversi di corsa la caverna. Finalmente vedi un tunnel davanti a te, nel quale corri finché non termina di fronte a una massiccia porta di legno. La porta è chiusa a chiave. Se possiedi una chiave di ferro, vai all'**86**. Se non la possiedi, vai al **276**.

**319**

La spada e l'armatura ti appesantiscono più di quanto pensassi. A metà del volo ti accorgi con orrore che non raggiungerai l'altro versante del baratro. Ti schianti contro la parete del fossato, due metri sotto l'orlo, e cadi scompostamente sul fondo. Vai al **285**.

**320**

Decidi di frugare il corpo del Ninja, e tra le pieghe delle sue vesti trovi un sacchetto di stoffa. Dentro c'è una fiasca d'acqua, del riso avvolto in una foglia di palma, una boccetta di unguento e un magnifico diamante. Ora:

| | |
|---|---|
| Mangi il riso e bevi l'acqua? | Vai al **330** |
| Ti spalmi l'unguento sulle ferite? | Vai al **269** |
| Prendi solo il diamante e lasci il salone? | Vai al **127** |

## 321

Tiri la corda, e guardi il telo sollevarsi lungo i lati della gabbia di ferro. Una voce di donna ti esorta a fare in fretta, dicendoti che la stanza nasconde una trappola: il pavimento crollerà entro un minuto, a causa del peso in eccesso. Se vuoi ancora aiutarla, vai al **289**. Se preferisci lasciare la stanza e seguire il tunnel verso nord, vai al **316**.

## 322

Oltrepassi la sedia di legno, e presto sei di nuovo al bivio. Giri a destra e prosegui verso ovest. Vai al **43**.

## 323

Legata la corda ad una roccia sporgente, ti cali lentamente in fondo al fosso. Throm recupera la corda scrollandola via dalla roccia, e insieme vi incamminate nel nuovo tunnel. Vai al **194**.

**324**

Hai parlato col servo storpio del Guardiano della Prova? Se sì, vai al **256**. Se no, vai al **79**.

**325**

Ti alzi in piedi e prosegui. Ad un tratto, in fondo al tunnel, vedi la luce del sole. Corri avanti, incontro alla visione più bella che tu abbia visto da tanto tempo, un limpido cielo azzurro e verdi alberi. Avanzi più velocemente che puoi verso la fine del tunnel, e ne emergi aspettandoti di ricevere il benvenuto della folla festante. Ma non è il benvenuto degli eroi quello che ti accoglie, perché le persone che ti circondano sono tutte morte. Ti trovi in una stanza fredda, cosparsa di scheletri in armatura e di cadaveri. L'uscita per la vittoria era solo un'illusione; solo i cadaveri degli avventurieri del passato sono reali. Tremendamente scoraggiato, torni indietro verso il tunnel, ma urti contro una barriera invisibile. Sei intrappolato in questo posto spaventoso, destinato a terminare i tuoi giorni nella camera dei morti.

**326**

Davanti a te vedi che il tunnel svolta bruscamente a sinistra. Giri l'angolo e per poco non vai a sbattere contro due ORCHETTI dall'aria feroce, armati di mazzafrusto e rivestiti d'armatura di cuoio. Sei colto totalmente di sorpresa, e mentre sfoderi la spada uno dei due ti sferra un colpo col mazzafrusto. Tira un dado. Se fai 1 o 2, vai al **91**. Se fai 3 o 4, vai al **189**. Se fai 5 o 6, vai al **380**.

**327**

Il Demone degli Specchi, intento solo ad afferrarti il braccio, non fa alcun tentativo di difendersi.

| DEMONE DEGLI SPECCHI | Abilità 10 | Resistenza 10 |
|---|---|---|

Se durante qualsiasi scontro la Forza d'Attacco del Demone supera la tua, vai all'**8**. Se riesci a sconfiggerlo senza mai perdere un solo scontro, vai al **92**.

## 328

Dài uno sguardo alla stanza di Edera. Vedendo appeso al muro il ritratto di un altro Troll, le chiedi se è un suo parente. Di colpo i suoi modi e la sua espressione cambiano. Edera lascia la presa e sorride, dicendo: «Oh sì, quello è il mio amato fratello, Maldipancia. Si è fatto una bella reputazione al sud, a Port Blacksand. Adesso è una Guardia Imperiale delle truppe scelte di Lord Azzur. Sono così fiera di lui.» Edera fissa il ritratto e continua a tessere le lodi del fratello. Se vuoi filartela dalla porta sulla parete est, vai al **125**. Se preferisci continuare la conversazione, vai al **99**.

## 329

Ti metti davanti allo specchio, e sei divertito dalla vista del tuo riflesso distorto. La tua testa sembra grande come una zucca, e il viso è incredibilmente strano. Ad un tratto, senza alcun preavviso, un terribile dolore ti esplode nella testa e tu cerchi di distogliere lo sguardo dallo specchio, ma non ci riesci. Una forza maligna tiene i tuoi occhi incollati al tuo riflesso. Ti stringi la testa tra le mani, e ti accorgi con orrore che sta diventando più grande. Non ce la fai più e svieni dal dolore, accasciandoti al suolo, per non risvegliarti mai più.

### 330

Le provviste del Ninja sono essenziali, ma molto gradevoli: recuperi 1 punto di Resistenza. Se non l'hai già fatto, puoi spalmarti un po' d'unguento sulle ferite (vai al **269**) oppure lasciare il salone, prendendo con te solo il diamante (vai al **127**).

### 331

Toccare la pergamena sortisce proprio l'effetto che temevi. Lo scheletro barcolla in avanti e, alzandosi dalla sedia con una serie di movimenti a scatti, solleva la spada per colpirti. Balzando di lato, sguaini la tua spada per difenderti.

SCHELETRO GUERRIERO  Abilità 8  Resistenza 6

Se vinci, vai al **71**.

### 332

La gemma affonda nella pozza con un tonfo ovattato. Mentre attendi che accada qualcosa, cominci a sentirti male. Il gas che esala dalla pozza è tossico, e cadi a terra privo di sensi. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **53**. Se sei sfortunato, vai al **272**.

## 333

Senti dei passi, e all’improvviso la botola si spalanca. Per qualche secondo rimani completamente abbagliato dalla forte luce della stanza soprastante, e non vedi il Goblin che vibra la sua lancia verso il basso, né senti la sua sadica risata quando la punta ti trapassa il collo. La tua avventura finisce qui, sui gradini di pietra del tunnel.

## 334

Cerchi di staccarti la lingua dalla gamba a mani nude, ma non ci riesci. Lentamente vieni trascinato nella pozza di melma, dove verrai predigerito e poi mangiato dall’orribile Belva Sanguinaria.

### 335

Correndo più velocemente che puoi, ti tuffi nel fiume. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **67**. Se sei sfortunato, vai al **101**.

### 336

Il braccialetto è stato creato e maledetto da una Strega. Esso rallenta le tue reazioni e attutisce i tuoi sensi. Riduci la tua Abilità di 4 punti. Furioso, dai un calcio alla parete del tunnel e ti avvii verso nord pestando i piedi. Vai al **298**.

### 337

L’acqua è fredda e rinfrescante, ma proviene da una sorgente maledetta da una Strega. Recuperi 1 punto di Resistenza e perdi 2 punti di Fortuna. Se non l’hai già fatto, puoi bere dall’altra fontana (vai al **173**) oppure procedere verso nord (vai al **368**).

### 338

I corpi appartengono a due Orchetti di guardia: almeno uno dei tuoi rivali nella Prova dei Campioni dev’essere più avanti di te. Una breve ispezione dei corpi non rivela nulla, a parte una collana di denti attorno al collo di uno dei due Orchetti. Se vuoi indossarla tu, vai al **123**. Se preferisci continuare senza la collana, vai al **282**.

**339**

Come tocchi la maniglia essa diventa molle, e quando cerchi di ritrarre la mano scopri che è incollata al pomello. Poi al centro della porta si forma un pugno gigantesco, che scatta avanti colpendoti allo stomaco. Perdi 1 punto di Resistenza. Se hai una giara di acido, vai al **303**. Se non ce l'hai, vai al **236**.

**340**

La paura ti dà una scarica di nuova energia, e in qualche modo le gambe ti mantengono a distanza dal masso. Davanti a te vedi il gradito profilo di una porta. Ti lanci verso la porta, e quella, grazie al cielo, si spalanca subito. Il masso procede rimbombando, lasciandoti esausto sul pavimento di una grande stanza. Vai al **381**.

**341**

Un uomo storpio, coi piedi incatenati, avanza incespicando, portando un vassoio di legno carico di pane e acqua. Ha l'aria stanca e afflitta, e, per nulla turbato dalla tua presenza, cerca di oltrepassarti. Tu:

Gli parli? Vai al **367**
Prendi pane e acqua dal vassoio? Vai al **38**
Gli offri delle provviste (se ne hai ancora)? Vai al **169**

**342**

I tuoi riflessi sono rallentati dal veleno che ti scorre in corpo, e sebbene tu tenti di saltare oltre la lingua protesa, le gambe non ti sollevano abbastanza in alto. La lingua appiccicosa si avvolge attorno alla tua gamba e comincia a trascinarti verso la pozza. Vieni spinto a terra, e non puoi sguainare la spada. Se hai un pugnale, vai al **294**. Se non possiedi un pugnale, vai al **334**.

**343**

Con le loro vocette pigolanti i Trogloditi ti illustrano le regole della Corsa della Freccia. Loro tireranno una freccia, e tu potrai raggiungere sano e salvo il punto in cui è caduta. Tuttavia dovrai camminare a piedi nudi, e vedi che il pavimento della caverna è cosparso di pietre aguzze. Non appena avrai raggiunto la freccia, i Trogloditi partiranno al tuo inseguimento, e se ti prendono, ti uccideranno. Ad un tratto uno dei Trogloditi scaglia una freccia, che vola alta nell'aria e ricade ad una notevole distanza; subito gli altri ti spronano a raggiungerla. Mentre cammini lentamente verso la freccia, senti alle tue spalle le loro grida eccitate. Quando raggiungi la freccia, ti volti e vedi i Trogloditi agitare le braccia in aria e partire al tuo inseguimento. Cominci a correre più veloce che puoi, coi piedi che sanguinano per i tagli procurati dalle rocce affilate. Perdi 1 punto di Resistenza. Davanti a te vedi un fiume sotterraneo che scorre da est a ovest nella caverna, e un ponte di legno che lo attraversa. Se vuoi correre sul ponte, vai al **318**. Se ti tuffi nel fiume, vai al **47**.

**344**

Il tunnel gira e serpeggia, ma rimane costantemente orientato verso nord. Davanti a te vedi una sottile colonna di luce blu che filtra dal soffitto. La colonna tremola e scintilla, e nella luce vedi immagini di facce ridenti. Se vuoi camminare sotto la luce, vai al **229**. Se preferisci girarci attorno, vai al **107**.

**345**

Stai per metter piede nella stanza quando la Pozione Rivela-Trappole comincia a fare effetto, e vieni assalito da un terribile presagio di pericolo. Nella stanza è in agguato una trappola mortale. Decidi di non entrare, e procedi nel tunnel verso nord. Vai al **252**.

**346**

Ti sfili lo stivale dal piede e ti costringi a sollevarlo e a tenerlo contro la campana. Lentamente essa smette di vibrare, e il dolore che ti squassa il corpo a poco a poco si attenua. Riesci ad alzarti in piedi, ma non togli lo stivale dalla campana finché il batacchio non si ferma completamente. Ti rimetti lo stivale al piede e continui il tuo viaggio verso ovest. Vai al **362**.

**347**

Il Nano scuote la testa e dice: «Tutto muscoli e niente cervello: non basta per vincere la Prova dei Campioni. Temo che tu abbia fallito. Non ti sarà concesso di andartene: potresti rivelare ad altri i segreti della Prova. Comunque sei stato bravo ad arrivare fin qui, perciò ti nomino mio servitore per gli anni futuri. Mi aiuterai a preparare il labirinto per i nuovi concorrenti.»

**348**

Attacchi la Belva Sanguinaria, cercando di evitarne la lingua che guizza ad afferrarti le gambe. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **225**. Se è superiore alla tua Abilità, vai al **159**.

**349**

Tenendoti alla corda con una mano sola ti cali nell'abisso; con l'altra mano impugni la spada. Il Mostro dell'Abisso è una delle belve più spaventose che tu abbia mai incontrato, e sai che questa sarà una delle battaglie più difficili della tua vita.

MOSTRO DELL'ABISSO Abilità 12 Resistenza 15

Se vinci, vai al **258**.

**350**

La Mosca Gigante plana e ti afferra con quattro zampe. Poi risale velocemente verso il soffitto, e tu ti ritrovi a penzolare impotente nella sua stretta. E poi, con tuo orrore, la bestia lascia la presa e tu fai un volo di dieci metri, atterrando pesantemente al suolo. Tira un dado e sottrai il risultato dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo, sfoderi la spada appena in tempo, mentre la Mosca Gigante fa un altro affondo per cercare di ricatturarti. Vai al **39**.

**351**

L'idolo è liscissimo, e scalarlo sarà un'ardua impresa. Hai con te una corda? Se ce l'hai, vai al **396**. Se non ce l'hai, vai al **186**.

## 352

Davanti a te senti il rumore di rocce che vengono triturate e sminuzzate. Il rumore si intensifica, e all'improvviso ti accorgi che il muro alla tua destra comincia a crollare. Terrorizzato, stai a guardare mentre una grande, orrenda creatura simile a un verme, con la bocca spalancata e un paio di mandibole straordinariamente potenti, striscia attraverso un foro nella parete. Le grosse mandibole continuano a sgranocchiare la roccia mentre il mostro volta lentamente la testa da una parte all'altra, sentendo l'aria fresca del tunnel. La creatura sembra essere completamente cieca, ma a quanto pare è consapevole della tua presenza: probabilmente percepisce il calore del tuo corpo. Comincia a strisciare verso di te con le mandibole divaricate, pronte ad attaccare. Se vuoi affrontare il BRUCO DELLA ROCCIA, vai al **254**. Se vuoi tornare di corsa al bivio e prendere la direzione est, vai al **68**.

## 353

Prima che tu abbia il tempo di scansarti il macigno ti si abbatte sulla spalla. Perdi 1 punto di Abilità e 4 di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **325**.

**354**

La pillola ti fa sentire come se avessi tutto il mondo contro: perdi 2 punti di Fortuna. Il Nano ti dice che ora puoi procedere alla seconda parte della prova. Prende un cesto di vimini, il quale, ti informa, contiene un serpente. Lo rovescia, e il serpente cade a terra. È un cobra, e si solleva pronto a colpire. Il Nano ti dice che vuole mettere alla prova i tuoi riflessi. Devi afferrare il cobra a mani nude, prendendolo sotto la testa, evitandone le micidiali zanne. Ti accucci a terra, tendendo i muscoli in attesa del momento giusto per scattare. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **55**. Se è superiore, vai al **202**.

**355**

In punta di piedi ti metti alle spalle dei due Hobgoblin e, balzando fuori dall'ombra, li spingi contro il muro mentre gli corri accanto. Ti volti a guardarli accasciati scompostamente sul pavimento, e ridacchi tra te e te mentre corri verso nord. Vai al **110**.

**356**

C'è un'apertura nella parete sinistra del tunnel. Ti trovi all'ingresso di un'ampia caverna, da cui senti provenire la voce di una ragazza che grida aiuto. Riesci a malapena a distinguere una figura umana che rotola per terra sul retro della caverna. Se entri e vai a indagare, vai al **170**. Se preferisci continuare a nord, vai al **192**.

**357**

La Belva Sanguinaria si muove flaccida e goffa nella sua pozza, e il fetore dei vapori velenosi ti fa venire i conati di vomito, mentre le bolle si rompono in superficie e contaminano l'atmosfera. Che cosa intendi fare?

Corri attorno alla pozza
verso il tunnel? Vai al **255**
Getti una gemma nella pozza
(se ne hai una)? Vai al **332**
Attacchi la Belva con la spada? Vai al **180**

**358**

Perdi l'equilibrio e cadi malamente a terra. Perdi 2 punti di Resistenza. Decidi di non ritentare la scalata, e corri verso il tunnel sulla parete nord. Vai al **239**.

## 359

Cadi dalla corda e precipiti a capofitto nel baratro. Ti sfasci la testa su una sporgenza rocciosa, e quando arrivi al fondo del burrone sei già morto.

## 360

Pagato il vecchio, sali nel cesto di vimini e osservi l'uomo gettare indietro la testa e gridare «Tiralo su, Edera!» La corda si tende, e il cesto si solleva bruscamente da terra. Man mano che vieni tirato sempre più su, il vecchio ti chiama e ti dice: «Edera ti piacerà, è una brava ragazza. La chiamiamo Edera Velenosa!» E scoppia a ridere incontrollabilmente, mentre tu ti domandi, con una certa apprensione, chi è che ti sta tirando su. Il cesto attraversa il soffitto, e ti ritrovi in una piccola stanza, faccia a faccia con un'orrenda femmina di TROLL, col volto peloso e coperto di verruche. Allunga una manona gigantesca e ti tira fuori dal cesto, che lascia poi ricadere nella stanza sottostante. Poi ti afferra per la gola e ti dice con voce roca: «Anch'io voglio essere pagata!» E ora che fai?

Le offri un oggetto dello zaino? Vai al **297**
Cerchi di convincerla
che non le devi niente? Vai al **328**
La attacchi con la spada? Vai al **211**

**361**

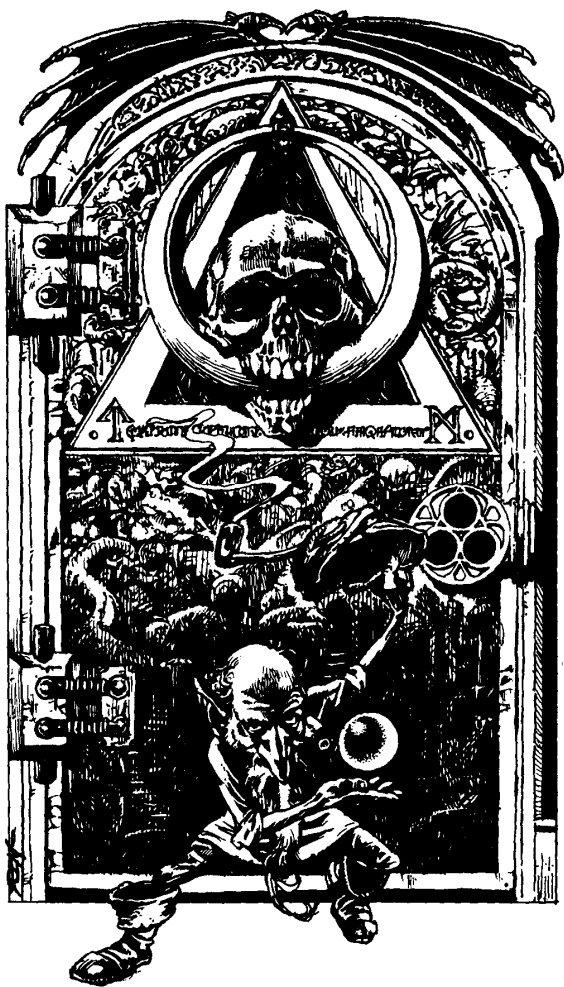
Il Mostro dell’Abisso afferra al volo l’amuleto con la bocca. Improvvisamente le mascelle si spalancano ancora, di colpo, divaricate dall’amuleto che si è ingrandito fino a riempire la bocca. Mentre il Mostro si agita nell’abisso, cercando di liberarsi dell’amuleto, tu ti cali giù e raggiungi la doppia porta. Folle di rabbia, il Mostro dell’Abisso cerca di schiacciarti contro la parete col suo corpo enorme. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai all’**82**. Se sei sfortunato, vai al **377**.

**362**

Il tunnel vira bruscamente verso destra, e continua a nord fin dove arriva il tuo sguardo. In lontananza senti un terribile trambusto, ruggiti, grugniti e ululati. Sguaini la spada e ti avvii in direzione del rumore. Vai al **264**.

**363**

Cibo e vino sono eccellenti, e ti senti molto meglio. Recuperi 2 punti di Resistenza. Pienamente soddisfatto, ti siedi e attendi il ritorno del Nano. Vai al **302**.

**364**

Mentre pulisci il sangue della Manticora dalla spada, sei sorpreso di vedere un omino dal grande naso sbucar fuori all'improvviso da dietro un pilastro di marmo. Indossa una tunica verde aderente e sembra piuttosto innocuo, anche se non ti piace la sfera di vetro opaco, ripiena di una luce verde pulsante, che tiene in mano. «Salve,» ti dice in tono gioviale. «Sono Igbut lo Gnomo, e sono il Guardiano dell'ultima fase della Prova. Inutile dire che possiedo grandi poteri, perciò non ti consiglio di cercare di attaccarmi. Durante la tua ricerca potresti aver appreso che le gemme giocano un ruolo essenziale nella Prova dei Campioni. La porta di ferro che hai di fronte è l'uscita verso la vittoria, ma c'è solo un modo per aprirla: bisogna inserire tre gemme nel meccanismo di apertura, e in un ordine ben preciso. Ogni gemma irradia un'energia unica, che attiverà il meccanismo... se la inserisci al posto giusto, naturalmente. Ti darò un po' d'aiuto, ma prima ci servono le gemme giuste. Ce l'hai uno smeraldo?» Se possiedi uno smeraldo, vai al **31**. Se non lo possiedi, vai al **3**.

**365**

Dici a Throm che uccidere il Nano non avrebbe senso: da soli non trovereste mai l'uscita da questa stanza. Suggerisci che l'occasione per ingannare il Nano potrebbe presentarsi più tardi, una volta che avrete scoperto dove si trova l'uscita; perciò intendi affrontare le prove. Dici al Nano che sei pronto, e lui ti fa cenno di seguirlo, dicendo a Throm di attendere il suo ritorno. Una porta segreta si apre nella parete, e tu segui il Nano dentro una stanzetta circolare. Lui chiude la porta dietro di te e ti porge due dadi d'osso, dicendoti di gettarli sul pavimento. Tiri un sei e un due: il totale è otto. Ora il Nano ti dice di tirare ancora, ma questa volta devi predire il risultato: sarà uguale, superiore o inferiore a otto? Se vuoi scommettere che sarà uguale, vai al **290**. Se scommetti che sarà inferiore a otto, vai al **191**. Se, infine, vuoi scommettere che sarà superiore a otto, vai all'**84**.

**366**

La temperatura aumenta costantemente, ben oltre i limiti della tollerabilità umana. Riverso sul pavimento quasi liquefatto del tunnel, non riprendi più conoscenza. La tua avventura finisce qui.

**367**

L’uomo ti guarda con sospetto quando gli dici che sei un concorrente della Prova dei Campioni. Gli chiedi che cosa ci fa in questi tunnel, e lui ribatte, con una certa riluttanza, di essere il servo di uno dei Guardiani della Prova, i sorveglianti scelti dal Barone Sukumvit per le varie sezioni del labirinto. Dopo aver chiacchierato un po’, confessa che gli piacerebbe scappare, ma a nessuno è concesso di lasciare il labirinto, per evitare che ne vengano divulgati i segreti. Ti dice che un giorno spera di comprarsi la libertà con la corruzione, e che per un Pezzo d’Oro ti dirà dove trovare un tesoro nascosto. Se vuoi comprare i suoi consigli, vai al **244**. Se ti limiti ad augurargli buona fortuna e prosegui verso ovest, vai al **109**.

**368**

Vedi un paio di trampoli di bambù appoggiati alla parete sinistra del tunnel. Sono saldamente assicurati a una catena, chiusa da un lucchetto con sopra un’etichetta che dice: “Il prezzo di questi trampoli è di un Pezzo d’Oro. Inserire la moneta nella fessura per aprire il lucchetto.” Se vuoi comprare i trampoli, vai al **165**. Se preferisci continuare a nord, vai al **234**.

## 369

Il tunnel svolta bruscamente verso destra, procedendo a est fin dove arriva il tuo sguardo. Throm si ferma, e ti dice di fare lo stesso. Volta lentamente la testa da una parte all'altra, in ascolto. «Sento dei passi che vengono da questa parte,» bisbiglia. «Tira fuori la spada.» Vi acquattate entrambi nell'ombra, e fate appena in tempo: un istante dopo vedete avvicinarsi due figure armate. Throm salta su e scatta in avanti, lanciando un urlo di battaglia. Davanti a voi ci sono due TROLL DELLE CAVERNE: Throm attacca il primo con la sua ascia, e tu corri in suo aiuto e assalti il secondo Troll.

| | | |
|---|---|---|
| TROLL<br>DELLE CAVERNE | Abilità 10 | Resistenza 11 |

Se vinci, vai al **288**.

## 370

Mentre corri lungo il bordo della pozza, la Belva Sanguinaria estende nuovamente la sua lingua lunghissima. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **104**. Se è superiore alla tua Abilità, vai al **342**.

**371**

Prendi la mira e lanci la sfera di legno contro il teschio. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **273**. Se è superiore alla tua Abilità, vai al **113**.

**372**

Ti avvicini al cadavere del guerriero, ma non appena tocchi la gemma, essa e il guerriero svaniscono nel nulla. Senti la porta sbattere alle tue spalle, seguita da un improvviso rombo minaccioso sopra di te. Guardi in alto e vedi che il soffitto comincia ad abbassarsi. Corri alla porta per cercare di scappare, ma è chiusa ermeticamente, e all'interno non c'è maniglia. Il soffitto si abbassa gradualmente, finché non sei costretto a sdraiarti a terra, cercando di arrestarne l'avanzata con mani e piedi. Ma è un'impresa impossibile, e vieni schiacciato da questa morsa di pietra.

## 373

Ti arrampichi sul soffice macigno, quasi aspettandoti che da un momento all'altro ti inghiotta. Salirci sopra è difficile, perché braccia e gambe affondano nel suo rivestimento morbido, ma alla fine riesci a oltrepassarlo. Lieto di essere nuovamente sul terreno solido, ti dirigi a est. Vai al **13**.

## 374

Fai il giro della caverna, ma non trovi nulla d'interessante. Throm ti chiama, dicendo che ha trovato un borsello di cuoio sotto un cumulo di rocce. Apre il borsello, e ride forte quando un topolino gli corre tra le dita e zampetta via verso una crepa tra due massi. All'improvviso senti sopra di te un rumore di rocce che si spaccano, e alzando lo sguardo vedi delle stalattiti staccarsi dal soffitto. La risata tonante di Throm, che ancora echeggia nella stanza, ha fatto vibrare le stalattiti fino a rompersi. Gridi a Throm di correre oltre l'arcata mentre le stalattiti si schiantano al suolo. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **118**. Se sei sfortunato, vai al **295**.

**375**

Un fumo acre si solleva dalla giara quando ci immergi il frammento di stoffa. Il liquido è indubbiamente un acido. Rimetti il tappo alla giara e la infili nello zaino, sperando che ti possa tornare utile in seguito. Rinfoderi la spada e procedi verso nord. Vai al **110**.

**376**

Lo Gnomo, sempre sorridendo, dice eccitato: «Eccellente! Ne manca solo una. Hai anche un diamante?» Se hai trovato un diamante, vai al **62**. Se non l'hai trovato, vai al **3**.

**377**

L'enorme bestia si abbatte contro il tuo braccio, e perdi la presa sulla corda. Gridando di dolore, capitomboli in fondo all'abisso. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **203**.

## 378

Un po' nervosamente, tiri un profondo respiro e ti tuffi nella pozza scura. La parete nord non si estende molto in basso sotto il pelo dell'acqua, e tu decidi di rischiare e di nuotarci sotto. Ben presto comincia a mancarti il fiato, e sei costretto a nuotare verso l'alto. Cerchi di non pensare alla possibilità di trovarti intrappolato in un vecchio tunnel sommerso, e sei infinitamente sollevato quando riaffiori all'aria fresca. Ti trovi sull'altro lato della parete, e vedi il tunnel che risale e si perde verso nord. Esci dall'acqua e controlli il contenuto del tuo zaino fradicio. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **112**. Se sei sfortunato, vai al **209**.

## 379

Esausto dopo il lungo duello, cadi in ginocchio. Mentre fissi il corpo immobile di Throm, un odio amaro per il Nano ti riempie il cuore. In qualche modo vendicherai Throm. Sommerso dall'odio, non vedi il Nano entrare nell'arena finché non te lo ritrovi davanti, con una balestra carica puntata al tuo petto. «So cosa stai pensando,» ti dice tranquillo, «ma ricor-

dati che solo io so come uscire di qui. Alzati, è ora che tu te ne vada.» Quando sei in piedi, il Nano ti indica di camminare davanti a lui. Tornati nella prima stanza, si avvicina al muro nord e preme una pietra. Una sezione del muro si spalanca, aprendosi su un altro tunnel illuminato da cristalli. Con la balestra sempre puntata verso il tuo petto, il Nano sorride e ti dice: «Buona fortuna.» Se ti incammini nel tunnel, vai al **213**. Se invece vuoi tirare un pugno al Nano, vai al **145**.

**380**

Il mazzafrusto colpisce il tuo scudo e rimbalza indietro senza arrecarti danno. Il tunnel è troppo stretto perché gli Orchetti ti attacchino insieme, perciò puoi affrontarli uno alla volta.

| | Abilità | Resistenza |
|---|---|---|
| Primo ORCHETTO | 5 | 5 |
| Secondo ORCHETTO | 6 | 4 |

Se vinci, vai al **257**.

**381**

Ti guardi attorno e non vedi alcunché d'interessante, a parte un'alcova sulla parete ovest e una sedia di pietra al centro della stanza. Sulla sedia è assiso lo scheletro di un guerriero corazzato, forse un contendente degli anni passati. Le dita scheletriche della sua mano destra stringono un pezzo di pergamena. Se vuoi prendere la pergamena dallo scheletro, vai al **331**. Se preferisci esaminare l'alcova, vai al **128**.

**382**

Il vecchio indica una delle statue, che tu riconosci immediatamente: è il cavaliere che ha dato inizio alla Prova dei Campioni. La sua espressione di agonia è fissata nella pietra per l'eternità. Il vecchio sorride e dice: «Quest'uomo pesa 100 libbre più metà del suo peso. Quanto pesa, dunque?» Che cosa risponderai?

| | |
|---|---|
| 100 libbre? | Vai al **144** |
| 150 libbre? | Vai al **227** |
| 200 libbre? | Vai al **391** |

**383**

Con tua grande sorpresa, mentre stai seduto sulla sedia non accade nulla di straordinario. Non hai altro da fare che dirigerti a nord nel tunnel. Vai al **188**.

## 384

All'improvviso il quarto gradino cede sotto il tuo peso. La tua gamba sprofonda in una buca, e prima che tu riesca a tirartene fuori senti un dolore al piede, morsicato da invisibili denti aguzzi. Lo squittìo stridulo che senti provenire da sotto appartiene a dei ratti. Sono affamati, e si accaniscono contro il tuo piede, bramosi della tua carne. Perdi 2 punti di Resistenza. Ritrovi l'equilibrio e riesci a tirar fuori la gamba dal buco; i ratti ci stanno ancora attaccati con i denti. Scalciando all'impazzata, gli fracassi le teste contro la balaustra, finché non mollano. Ti strappi delle bende di fortuna dalla tunica e le avvolgi attorno al tuo piede martoriato, poi riprendi a salire gli scalini verso nord. Vai al **277**.

## 385

Ti versi in bocca il contenuto della fiala di vetro, e inghiotti il liquido chiaro. Anche se non percepisci alcun immediato cambiamento, speri che la pozione creerà l'illusione che tu sia un TROGLODITA come quelli che ti stanno davanti. Tirando un profondo respiro, avanzi baldanzoso nella caverna. I Trogloditi continuano la loro danza rituale, credendoti uno di loro. Li oltrepassi facendo finta di niente, dirigendoti a nord. Sfortunatamente, gli effetti della pozione sono di breve durata. Ad un tratto senti un grido alle tue spalle: uno dei Trogloditi ti ha visto, e ora dovrai correre. Davanti a te vedi un fiume sotterraneo, che scorre nella caverna da est a ovest, e un ponte di legno

che lo attraversa. Se corri sul ponte, vai al **318**. Se ti tuffi nel fiume, vai al **47**.

**386**

Non hai percorso neanche tre metri quando vai a sbattere contro una barriera invisibile. La barriera sfrigola e crepita, e tu vieni sbalzato all'indietro. Hai urtato contro uno schermo di energia: perdi 1 punto di Resistenza. Non hai altra alternativa che tornare al bivio e dirigerti a nord. Vai al **218**.

**387**

Davanti a te senti i tonfi di passi pesanti in avvicinamento. Dall'oscurità emerge un grosso essere primitivo, vestito di pelli d'animale, che impugna una clava di pietra. Vedendoti fa un grugnito e sputa per terra, poi solleva la clava e avanza verso di te, con un'aria tutt'altro che amichevole. Tu sfoderi la spada e ti prepari ad affrontare il CAVERNICOLO.

CAVERNICOLO Abilità 7 Resistenza 7

Se vinci, vai al **114**.

## 388

Il tunnel termina presto in un vicolo cieco. Un pezzo di carta, arricciato e imbrunito per l'età, è affisso alla parete in fondo al corridoio. Se vuoi staccarlo dal muro e leggerne il contenuto, vai al **23**. Se torni velocemente indietro per unirti al Barbaro, vai al **154**.

## 389

Senza le tue armi sei più vulnerabile, e la perdita della spada ti fa sentire quasi nudo. Perdi 4 punti di Abilità. Chiedendoti se hai preso la decisione giusta, segui il tunnel in direzione nord. Vai al **181**.

## 390

Ti accucci a terra a fianco del piedistallo, al di sotto della linea di fuoco delle balestre. Sollevi una mano e prendi il teschio, aspettandoti che il gesto attivi le balestre; ma, con tua grande sorpresa, non accade nulla. Guadagni 1 punto di Fortuna. Restando sempre chino, estrai le gemme dagli occhi del teschio: sono gialle, e le identifichi come topazi. Le metti nello zaino. Guardando le balestre, ti chiedi se non ci sia una trappola ancora in agguato. Ora:

Strisci fuori dalla stanza
col teschio in mano? — Vai al **15**

Rimetti il teschio sul piedistallo
prima di strisciare fuori? — Vai al **204**

**391**

Sempre sorridendo, il vecchio ti guarda e dice: «Bravo, straniero. Hai risposto correttamente. Ti auguro buona fortuna per il resto della Prova dei Campioni, e affinché tu riesca, aumenterò i tuoi poteri.» Poi mormora alcune parole incomprensibili, e tu senti un'ondata di potere invaderti il corpo. Aggiungi 1 punto ad Abilità, Resistenza e Fortuna. Dici addio al vecchio e lasci la stanza per proseguire a nord nel corridoio. Vai al **100**.

**392**

Hai appena il tempo di sentire lo Gnomo dire «Tre teschi» prima che un bianco lampo di energia erompa dalla serratura e ti colpisca in pieno petto, facendoti perdere i sensi. Tira un dado, aggiungi 1 al risultato e sottrai il totale dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo ti riprendi, e lo Gnomo ti dice di ritentare. Questa volta hai messo tutte le gemme al posto sbagliato, perciò non riproverai questa combinazione.

| A | B | C | |
|---|---|---|---|
| Smeraldo | Diamante | Zaffiro | Vai al **16** |
| Diamante | Zaffiro | Smeraldo | Vai al **392** |
| Zaffiro | Smeraldo | Diamante | Vai al **177** |
| Smeraldo | Zaffiro | Diamante | Vai al **287** |
| Diamante | Smeraldo | Zaffiro | Vai al **132** |
| Zaffiro | Diamante | Smeraldo | Vai al **249** |

**393**

Entri in una fredda stanza, interrotta a metà da un profondo burrone. Una corda tesa attraverso il baratro conduce all'altro versante, dove un magnifico elmo alato riposa in cima ad un paletto. Se vuoi camminare sulla corda per raggiungere l'elmo, vai al **274**. Se torni nel tunnel e continui a nord, vai al **291**.

**394**

Spacchi il vetro con l'elsa della spada, facendo un buco grande abbastanza da passarci in mezzo. Immediatamente gli Insetti Giganti cominciano a svolazzare e saltellare verso di te. Senza perder tempo ti arrampichi nella stanza, afferrando una delle torce per difenderti. Il fuoco tiene a distanza la maggior parte degli Insetti, ma tempo che avrai preso la corona e sarai tornato nel corridoio, alcuni saranno certamente riusciti a pungerti. Tira un dado e aggiungi 2 al totale: questo è il numero di punture che hai sofferto, e devi ridurre la tua Resistenza di 1 punto per ogni puntura. Gli Insetti Giganti non ti inseguono, preferendo la forte luce della stanza in cui si trovano. Esamini la corona, e con disgusto realizzi che si tratta di semplice ferro dipinto, mentre il "diamante" è solo un vetro, privo di qualsiasi valore. La getti a terra, infuriato, e ti chiedi in che direzione proseguire. Se vai a ovest, vai al **59**. Se preferisci tornare al bivio e dirigerti a nord, vai al **14**.

**395**

Sentendo il rumore prodotto dal fodero della tua spada, uno dei Trogloditi lancia l'allarme. Ti alzi e corri più veloce che puoi. Uno dei loro arcieri ti lancia una freccia, che ti colpisce alla spalla con precisione mortale. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **259**.

**396**

Con la corda formi un lazo, poi la fai roteare sopra la testa e la lanci verso la testa dell'idolo, sorridendo soddisfatto quando gli ricade intorno al collo. Stringi il cappio e cominci a salire, arrampicandoti sulla corda. Poco dopo sei in cima all'idolo, seduto sul suo naso, aggrappato alla corda. Sguaini la spada e ti chiedi quale dei due occhi ingioiellati cavare per primo. Se vuoi cavare l'occhio sinistro, vai al **151**. Se vuoi cavare il destro, vai al **34**.

## 397

Il liquido è una pozione magica che ti aiuterà a individuare trappole nascoste. Guadagni 2 punti di Fortuna. Se non l'hai già fatto, puoi aprire il libro rosso: vai al **52**. Altrimenti devi proseguire a nord con Throm: vai al **369**.

## 398

Anche se non vedi trappole, hai la netta sensazione che il baule celi un pericolo: la Pozione Rileva-Trappole sta facendo effetto. Stando su un lato del baule, ne sollevi il coperchio con la punta della spada, tenendola a braccia protese. Come il coperchio si solleva, una sfera di ferro appesa a una cordicella viene rilasciata e va a spaccare la fialetta di vetro fissata sotto il coperchio, liberando istantaneamente un gas. Fortunatamente hai il tempo di balzare indietro senza respirare i vapori velenosi. Una volta che il gas si è disperso, torni al baule e ci guardi dentro. Sul fondo c'è un ciondolo, ma qualcuno ha rimosso la gemma che vi era incastonata. Sei talmente stizzito che sbatti per terra il ciondolo ed esci dalla stanza pestando i piedi, incamminandoti nel tunnel. Vai al **230**.

**399**

Il pane contiene delle erbe curative elfiche. Recuperi 3 punti di Resistenza. Sentendoti triste, ma anche forte, metti via lo specchio e l'amuleto e lasci la caverna per proseguire verso nord. Vai al **192**.

**400**

Appena emergi all'uscita del tunnel, un'immensa folla inizia a urlare e festeggiare. Percorri un breve sentiero circondato da persone festanti in direzione di una piccola tribuna, e lì, seduto sotto un variopinto ombrellone di bambù, c'è il Barone Sukumvit. È stupefatto, come se non si fosse mai aspettato che qualcuno potesse uscire vivo dal suo Labirinto della Morte. Ora il segreto di Fang non è più tale. Quando il Barone si alza dalla sedia, tu sali i gradini della tribuna, ti inginocchi di fronte a lui e guardi i suoi freddi occhi che ti fissano pieni di incredulità. È con un sorriso truce che stringi la sua mano protesa. Tra il clamore assordante del popolo in festa di Fang, il Barone Sukumvit apre il forziere contenente il tuo premio: 10.000 Pezzi d'Oro. Poi ti pone sulla testa una corona d'alloro, e ti proclama Campione del Labirinto della Morte.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

| | |
|---|---|
| **LA ROCCA DEL MALE** | 1 |
| **LA FORESTA MALEDETTA** | 2 |
| **I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO** | 3 |
| **APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.** | 4 |
| **IL COVO DEI PIRATI** | 5 |
| **L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA** | 6 |
| **LA CASA INFERNALE** | 7 |
| **MISSIONE PER UN SAMURAI** | 8 |
| **MISSIONE NEI CIELI** | 9 |
| **LA CREATURA DEL MALE** | 10 |
| **I GUERRIERI OMBRA** | 11 |
| **LA CRIPTA DEL VAMPIRO** | 12 |

Nella collana LibriNostri:

| | |
|---|---|
| **IL SIGNORE DEI LICH** | 13 |
| **LA CITTÀ DEI LADRI** | 14 |
| **IL DISTRUTTORE DI INCANTESIMI** | 15 |
| **IL TEMPIO DEL TERRORE** | 16 |
| **IL LABIRINTO DELLA MORTE** | 17 |

# IL LABIRINTO DELLA MORTE

17

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Ogni anno la città di Fang è sede di una mortale contesa. Da ogni parte coraggiosi avventurieri giungono ad affrontare "la Passeggiata": una discesa da incubo tra gli ignoti pericoli del Labirinto della Morte, progettato dal sadico Barone Sukumvit. Eterna gloria attende il vincitore della contesa; nessuno, però, è finora mai uscito vivo dal Labirinto. Quest'anno sono sei i valorosi che tenteranno l'impresa; tra di loro ci sei anche tu. E ti occorrerà ogni briciola di coraggio e intelligenza per trionfare nella Prova dei Campioni.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Iain McCaig
Traduzione di Efrem Orizzonte
**http://www.librogame.net**

libri NOSTRI